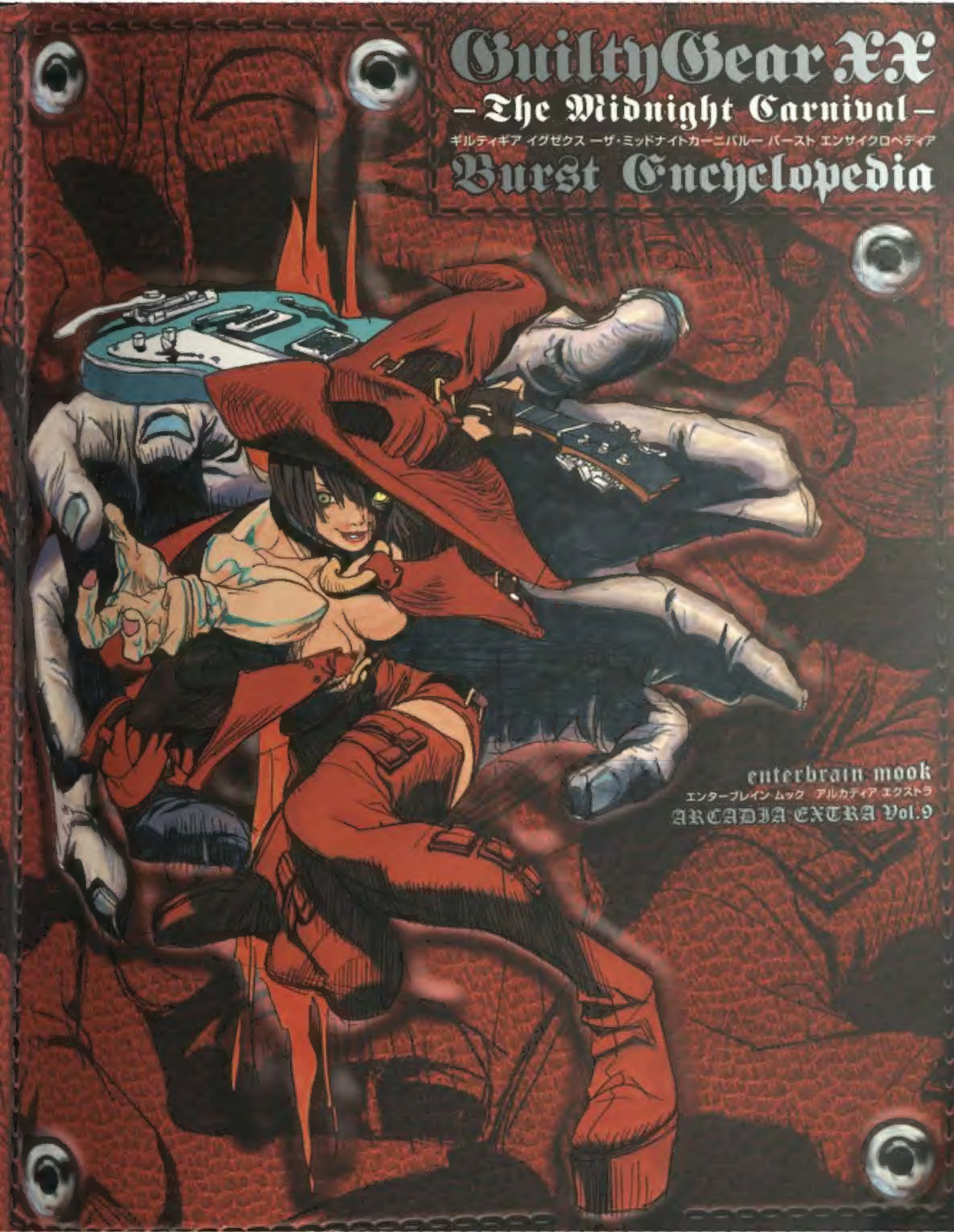
GuiltyGear XX
-The Midnight Carnival-
ギルティギア イグゼクス ーザ・ミッドナイトカーニバルー バースト エンサイクロペディア
Burst Encyclopedia



enterbrain mook
エンターブレイン ムック アルカディア エクストラ
ARCADIA EXTRA Vol.9



生き続けることは、戦い続けることである。

失いたくないものを守るため。

己の中で律動する欲望のため。

そして、純粋に戦いを求める"本能"のため。

走り続ける者たちだけが、たどり着ける境地。

そこが、天国でも地獄でも構いはしない。

なぜならば——そこに待つのは、新しい戦いに過ぎないのだから。

炎を巻き上げ、鋼鉄の舞台の幕が開く。

『THE MIDNIGHT CARNIVAL』

終わらない夜に舞え。猛り狂う衝動のままに!!

allery of
pening Animation

本作の冒頭を飾る秀逸なオープニングムービー。その美麗グラフィックや凝りに凝ったカット割りなど、見所が多い。まずは一度、じっくり鑑賞してみてほしい。



A presentiment for the next fight...



y're all set to go!

Also, four new-comers begin to join it.

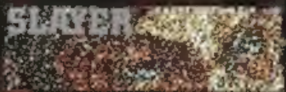





A man keeps the resolution in his mind,
a girl is teared up in the agony.
Now, it's announced that the time has come!
It's time to cut out your own destiny!
GUILTY GEAR XX
THE MIDNIGHT CARNIVAL
And it's time to find out your way...

GUILTYGEAR XX THE MIDNIGHT CARNIVAL BURST ENCYCLOPEDIA CONTENTS

Characters



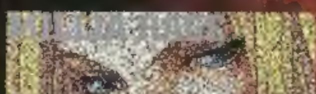




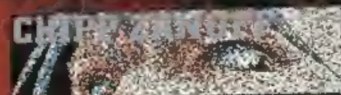


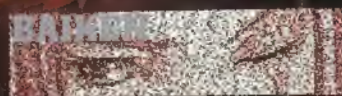


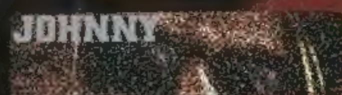


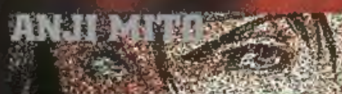


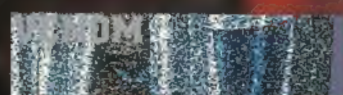
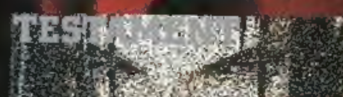






	Profile	Graphics	Tactics	Data
スレイヤー	006-	050- 197	168	210
イノ	010-	054- 198	169	210
ザッパ	012-	058- 199	170-	211
ブリジット	014-	064- 196	172	212
ソル=バッドガイ	016-	068- 200	173	212
カイ=キスク	018-	072- 200	174	213
メイ	020-	076- 206	175	213
ミリア=レイジ	022-	080- 202	176	214
エディ	024-	084- 202	177	214
ポチョムキン	026-	088- 203	178	215
チップ=ザナフ	028-	092- 205	179	215
ファウスト	030-	096- 205	180	216
梅喧	032-	102- 204	181	216
蔵土縁 紗夢	034-	106- 201	182	217
ジョニー	036-	112- 206	183	218
アクセル=ロウ	038-	116- 201	184	218
御津 闇慈	040-	120- 204	185	219
ヴェノム	042-	124- 203	186	219
テスタメント	044-	128- 207	187	220
ディズィー	046-	132- 207	188	220

Tactics

152~163	システム解析
164~167	初心者講座：愛のGGXX処方箋
168~188	対戦攻略
189~192	VS. CPU戦
210~220	技データ
221~223	システムデータ

●Game System

152~153	基本操作
154	テンションゲージ　ダウン追い打ち
155	ガードバランス　気絶／相殺
156	ガトリングコンビネーション
	覚醒必殺技　一撃必殺技
157	ダストアタック　足払い
158	ダウン復帰　デッドアングルアタック
159	フォルトレスディフェンス　直前ガード
160	サイクバースト
161	ロマンキャンセル
	フォースロマンキャンセル
162	ジャンプキャンセル
163	カウンターヒット　よろけ

Graphics & Others

●Graphics

002~003	オープニングムービー紹介
004	シリーズストーリー紹介
005	キャラクター相関図
007~047	キャラクター紹介
049~135	技解説
136~139	背景美術集
140~145	エンディングCG集
146~149	開発者インタビュー
194~208	設定資料集

●Columns

048	特殊登場演出 其の一
101	特殊登場演出 其の二
111	フォースロマンキャンセル大全
150	HAIKUの心
224	編集後記 & 読者プレゼント

INTRODUCTION

［キャラクター紹介］

Character Profile

SLAYER 008
I-NO 010
ZAPPA 012
BRIDGET 014
SOL BADGUY 016
KY KISKE 018
MAY 020
MILLIA RAGE 022
EDDIE 024
POTEMKIN 026
CHIPP ZANUFF 028
FAUST 030
BAIKEN 032
JAM KURADOBERI 034
JOHNNY 036
AXL LOW 038
ANJI MITO 040
VENOM 042
TESTAMENT 044
DIZZY 046

特殊登場演出集其の一 048





スレイヤー

PROFILE

身長	185cm
血液型	判別不能
体重	70kg
出身	トランシルバニア
誕生日	10月31日
アイタイプ	茶色
趣味	HAIKU、勝負事、人間観察
大切なもの	シャロン
嫌いなもの	ロマンを持たない人間
CV	家弓家正

バトルスタイル

ポチョムキンと同様に、自らの肉体に絶大な自信を持つ接近戦重視タイプ。

石渡コメント

ヴァンパイアという設定は蛇足的かなとも思っているのですが、デザイン的にかなり納得がいっているというか、かっこいいオヤジが描けたと思っています。ゲームキャラとしては、最初からコンセプトがはっきりと決まっていて、最後まで変わること無く作れたストレートなキャラなので、いろりろな面で一番納得のいくキャラです。人間ではない立場から、人間らしい生き方というものを模索するキャラでもあります。

お宝アフロ画像

※都合により使用されなかったアフロ画像です。

PERSONALITY

非常に穏やかな性格。長い存在の歴史からか、何事に対しても冷静で、だれに対しても紳士的に振る舞い、ダンディズムに富む。

趣味は戦闘とHAIKU（俳句）。ただし、殺意のある争いは好まず、あくまでも勝負として優劣を決する事に生きがいを感じている。「人間らしさ」を探求しているが、世界の在り方や存在意義には興味が無い。取り立てて正義感を持ち合わせているわけではなく、他人は他人、自分は自分といったクールな一面があり、他人に対しては徹底的に放任主義である。その結果が組織をあらぬ方向へと導いた事に、多少の責任を感じている。

STORY OF XX

ザトーという指導者を失った組織が、方向性を見失って内部崩壊を起こし、スレイヤーの復帰を求めてきた。いまさら組織に興味も未練もなかったが、自らが生み出した組織へのけじめをつけるべく、彼は下界へと足を向けた。

BACK STORY

歴史の闇に生きてきた吸血鬼一族の末裔、スレイヤー。

人の手による化け物の総称である「ギア」とは異なり、吸血鬼は何百年の昔から存在してきた亜種である。彼らの戦闘力は人類のそれをはるかに凌ぎ、武器に頼らずとも戦士と互角以上に渡り合える。

しかし、種の存続には人間の血液が不可欠な上、人類と比べて圧倒的に個体数が少ないため、総力戦では人類に敵すべくもなく、次第にその数を減らしていった。そうして最後に生き残ったのが、スレイヤーであった。

彼は「アサシン」という暗殺組織を作り、その長となることで、表社会から身を隠したまま血液を手に入れていた。当時の組織は少数精鋭の義侠集団だったが、規模が拡大するにつれ、組織は本来の精神を忘れていった。

そんなある日、スレイヤーに血を吸われても吸血鬼化しない不老不死の女性、シャロンと出会った。彼は組織から身を引き、彼女との人知れぬ暮らしを選んだのだった。

WINNING COMMENT

ソル	壮者を凌ぐと言うのも的外れか、相変わらずの戦闘能力だ。いずれ本気でやりたいものだな。
カイ	これは純粋な興味なのだが……なぜ君ほどの男が、罪を恐れるのかね？
メイ	海賊屋の手弱女に会ひて詠める。 星降るや 木っ端微塵に 鯨跳ぶ
ミリア	憎めば生具に殺気を籠い殺す。だが君はそうあるべき娘なのだよ。
アクセル	無防備に見えてもたやすく懐には入れぬというわけか。君の処世術かね？ ん？ こら変な目でシャロンを見るな！
ポチョムキン	力も信念も、戦いにおいて絶対の要素とは成り得んよ。ま、あの師にしてこの弟子といったところか。
チップ	次の一手を推し量る、志し持つものならば一義として心得たまえ。無謀な士がつくぞ？
エディ	異種たる悲しみも孤独も、所詮は錯覚に過ぎぬのだよ。"在る"ことより重要なものはない。
梅喧	おおマドモワゼル。血の海にたゆたう泣き顔の少女よ。なんと、なんと人間的な生き様！
ファウスト	時折、君のようなものが出るから、人類は面白い。あるいは我らの元祖も、君のような人だったのかも知れぬな。
テスタメント	あせることはない。生きる意味など、あとからついてくるものだ
紗夢	精進することだな。その闘法なら、あるいは私を滅することができるかも知れぬ。
闇慈	目眩ましは優位に立ってこそ、効果を発揮するもの。だが、そもそも君と私では生物としての格が違う。
ジョニー	海賊屋の益荒男に会ひて詠める。 サングラス 鼻夜(シュクヤ)装着 事故の素
ヴェノム	王子の現れない「白雪姫」があったらどう思うね？ 残念でしたという話で君自身は納得できるのか。
ディズィー	失敬した。世界の焦点を、一度この目で見ておきたかったものでね。
スレイヤー	仮に君が勝ったとして、シャロンが私を間違うとでも思ったのかね？ ん？ あ！ シャロン、何をそわそわしている。
イノ	まるで猫なで声のような……。なるほど、それが「普段の君」というわけか。
ザッパ	妄執とても、人の心の形ではあるかな。もっとも、伴侶ならば慎重に選ぶべきだ、なぁシャロン？
ブリジット	技はあっても業がない。至芸足りえれば、パトロンに名乗りを上げたいところだ。……ん？ シャロン！ これは例え、例えだ！

VOICE LIST

ボイス名	ボイス
ダメージ0	ぬ
	く
	ふんっ
ダメージ1	ぐお
	かは
	ぬうう
ダメージ2	げはっはぁ！
	ごっふぅあ！
	どぼぉうあ！
攻撃0	ふっ
	はっ
攻撃1	ふぅん！
	ぬうん！
	はぁ！
攻撃2	耐えてみたまえ
	軽く行くぞ
	いかがかね
ガード1	その程度かね
	退屈にしてるのかね
	あくびが出る
ガード2	それは攻撃かね？
	くだらんよ
	かわすまでもないな
死亡0	ぐぅぁおおお！
	まぁまぁだな。
	退屈しのぎにはなったよ
挑発1	君の技さは大したと思うのだが
	もっとここも使いたまえ
	かまわんよ、助けを呼びたまえ
挑発2	ピリオドをうとうか
	幕を下ろそう
	フィナーレといこう
敬意0	見所はあるな、大分サマになってきたよ
	いいぞ、そのまま精進せんでくれよ？
	がんばるじゃないか、その調子で励むよ
勝ち(パイプ)	高くついたがいい授業だったろう？
	この一服より時間がかからんとは恐縮
	正直、もう少しできると思ったんだがね
勝ち(マント)	まあ、かまわん、適当にくつろいでくれたまえ
	[illegible]
	道草をくったがなかなか楽しめたよ
登場A	戦いというものを伝授しよう
	お初にお目にかかる、そしてこれが最後だ
	心配しなくてもいい、手加減はしよう
登場B	すまんなシャロン、野暮用があるようだ
	お待たせした
	あー、あまり暇を持たせたくない
	急がせてもらうよ
	ふ、デートの最中だというのに、君も無粋だねぇ

ボイス名	ボイス
登場対エディ	落ちたか 惜しい男をなくした
登場対ポチョムキン	私に挑むならまず敬を教えてほしいものだ
登場対ヴェノム	君ではない、あそこは君苦しいだろう？
登場対ミリア	君はザトーの――、残念だったな――。
登場対ソル	さすがに顔になってねぇ
投げ	ふうー
	失敬
	よそ見はいかんよ？
ダストアタック	始めにいくぞ？
	少々荒くいくぞ
	腕が相立つな
気絶	んん、ナイスな手ごたえだ
	ぬ、いいところへ、ごはっ！
	こら、たたくんじゃない
カンチョウやられ	のはぁあっ！
	シャロン、これには訳が！
	死にも勝る屈辱！
前のめりダウン	ぬお？
	君、いかん
	なんと。
一撃必殺技準備	さて、もういいか
	飽きてきたな
	この辺にしとくか
受け身	今のはなかなかだ
	もう少し踏み込んだほうがいい
	追い討ちがおそいよ
オールデッド	無となれ！
デッドオンタイム	御免！
	マッハ人生
	本物パンチ！
直下型ダンディー	御免！
	見えているぞ
	お別れだ
[illegible]	無礼！
	不用意だね
	落ちたまえ
マッパハンチ	狂乱！
	マッパハンチ！
	受けたまえ
D(ダンディー)ステップ	しゅ
	はっ
	ふっ！
パイルバンカー	御免！
	パイルバンカー
	防げるかね！
ブットルースジャーニー	ふははは！
サイクバースト	攻め手にまわるか
サイクバーストくらい中	一押しが足りんよ
よろけ	パンチをやり過ぎた

COLOR VARIATION



スレイヤー

I-NO イノ



PROFILE

身長	165cm
血液型	AB型
体重	46kg
出身	不明
誕生日	11月25日
アイタイプ	角度によって、七色に変わる
趣味	楽しいことならなんでも、隠語しりとり、焦らすこと
大切なもの	一番目はヒミツ、マレーネ(ギターの愛称)、若さ
嫌いなもの	自分を楽しませられない人間、牛乳
CV	井上 喜久子

バトルスタイル
おアソビ

お宝アフロ画像



※都合により使用されなかったアフロ画像です。

石渡コメント

モデルは某歌手なんじゃないかという話がありますが、それは否定しません。特に似せたつもりはないんですが、微妙に使っているギターが同じだったり、ホクロの位置が同じだったりするぐらいで(笑)。イノはキャラクターコンセプトが先に立ち上がっていたので、僕の知っている、一番女性を感じさせる人物をモデルにして、ああいうビジュアルになってます。実はキャラクターのイメージが決まった時に、声を本人に頼もうかと本気で考えていました(笑)。

イノ

Personality

エロティシズムの限界を極めた、悪女と呼ぶべき存在である。男であればだれしもが「言われると気が抜けてしまう」ような言葉で罵昇し、それにうろたえる様子を見て内心あざ笑い、楽しんでいる。

自分以外の人間を家畜と判断している完全な独裁思考。すべてが自分を中心に回っていると考えているため、他人を犠牲にする事にも、罪悪感を感じることはない。

生まれながらに時間を自由に移動できる特殊な力を持ち、常に他者より優位な立場で生きてきた彼女は、他人の痛みや苦労を理解する事が無く、協調性が芽生える事も無かった。

普段は意識的に隠されている、別人格ともいえるその残虐な本性は、精神的余裕を失った場合にのみ、言葉遣いなどに現れるようだ。

Story of XX

「あの男」の持つ力と、その壮大なスケールの計画に興味を示した彼女は、自ら立ち上がった。「祭り」の邪魔になりそうな人間たちをすべて消し去ってやるために。

Voice List

ボイス名	ボイス
ダメージ0	痛っ 痛っ
ダメージ1	うんっ きゃっ ああぁっ!
ダメージ2	うぃっふ いいじゃない? 上手よ
攻撃0	んふ ふふ
攻撃1	気持ちいいわ 逃げる カスが
攻撃2	動かないでね 我慢しなくていいのよ 死ねよ
ガード0	ふふ 甘い（鼻で笑う感じで） もう終わりなの?
ガード1	もっと激しく ツケとくよ まだやれるでしょう?
ガード2	ん、せかさないで なまっちょろいねえ? あああああああ!
死亡0	飛びそう くそがぁ
死亡1	いい事…よ がんば…たわね みとめねえ
挑発1	私が欲しくないの? もっと満足させて欲しいの 相手になんねぇんでよ クソが
挑発0	こいつが珍しく相手を褒めてるぜ! そこそこ使える奴かもってよぉ! バラバラにならしてやるってさ!
勝ち(ギター)	最高に興奮したわ とっても上手だったわよ クズは所詮クズなんだよ
勝ち(ジャケット)	ふう…下かしちゃった もっと攻めてよ、まだ燃えきらないの クソ野郎、[illegible]り殺してムカつくんだよ
	なぶってあげる
登場A	もう我慢できないの 手短に死んでもらえる?
登場B	[illegible] 死にたくなるまで…めてあげる 始まりの合図は 死神がドアを叩いてんだよ

ボイス名	ボイス
特殊対ソル	つぶされた「ピー」野郎 知ったこっちゃねぇんだよ
特殊対アクセル	だれに意見してんだテメェ? のんびり構えると死ぬよ
受け身	もっと激しく 痛…すぎよ ふざけたマネしやがって
投げ	痛くするの…好きでしょ? 頭蓋の中身を見せてね 調子くせえんだよ
ダストアタック	のぼりつめて? …てね ぶちまけてやる
覚醒	あ…あせらないで ちょ…ちょっと休憩しない? テメェただじゃすまさねぇ
カンチョウやられ	え、の時物 アダルトな感じ よりによってこんな奴に!
前のめりダウン	あんっ きゃあ ち、
一撃必殺準備	あなたへの鎮魂歌よ 精神の準備を…といて とりあえず覚悟しときな
ケミカル愛情	[illegible] 天国見せ…まける 逃げ… Thank You!
妖艶	ありがと! 絶望しろよ [illegible]
狂艶desperate	…終わりよ テメェはノイズなんだよ!
大木をさする手	痛くならないで コッチがお留守よ つっ立…てんじゃねえよ
抗議	受け取って! プレゼント! 食ら…とけ!
限界フォルテッシモ	もう…たまらない! 我慢できないの かき鳴らしてやるよ
メガロマニア(ボス)	「ピ…」なんだよテメェは! さっぱりと無様にな! 粉になっちまえ
サイクバースト	早く済ませたいの さっさと消えろよ
サイクバーストくらい中	私の番ね 「ピー」の分際で
よろけ	んふふふふ この「ピー」が

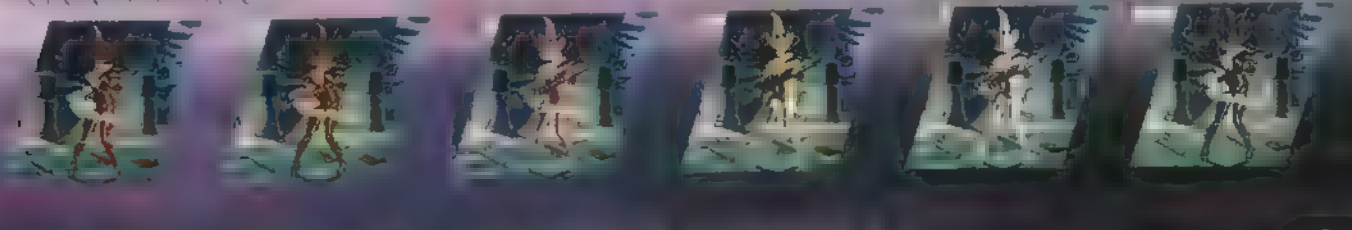
Winning Comment

ソル	ワイルドなのは好きだけど、先に逝っちゃ駄目じゃない。
カイ	もう少し、上手になってね そうしたら、また相手してあげる。
メイ	ふぅん、好きな人のために戦ってるの? おませさんね。
ミリア	冷たいまなざしに乱れ髪、あなた今、とっても素敵よ
アクセル	私、オペレッタは初めてだったけど、ヤミツキになりそう。
ポチョムキン	これでわかったでしょ? 私のほうが上よ。だって、あなた重すぎるんだもの。
チップ	疲れちゃった。お願い、もう動かないで?
エディ	黒くてたくましいドリル……何本まで出せるの?
梅喧	これだけ道具があると、どれが一番イイのか悩むわね。あなたの身体で試していい?
ファウスト	ごめんなさい、白衣のほうがお好みだったかしら? それはまた今度ね。
テスタメント	最高……。悲調のフィナーレは一人ユニゾンで決まりね
紗夢	やっぱり生足のほうがイイ? いっぱい視線もらえるかしら。
闇慈	邦楽って苦手なの。
ジョニー	いい男をひれ伏すとフォルテッシモに感じるの。
ヴェノム	空虚のダカーポ。ストイックな男は魅了的よね。
ディズィー	一度に三人相手にしてるみたい…。興奮したわ。
スレイヤー	歳はとってもまだ萎えちゃいないんでしょ? もっとつきあってよ。
イノ	いつの時代もカバーよりオリジナルの方が魅力的なものよ?
ザッパ	のけぞっちゃったりして、そんなによかった?
ブリジット	すっごいテノール。我慢できなくなっちゃった。私と組まない?

Winning Comment

ソル	アタシはあの男とのフェルマータなんだよ。這いずり回って絶頂しな! はは!
カイ	抜き身のモン振りかざして、女を襲うってか? 大したケダモノっぷりじゃねぇか、坊ちゃんよぉ。
メイ	この色餓鬼がぁ! 帰ってパパのミルクでも飲んでな!
ミリア	ちょこまか動いてりゃ釣れると思ったかよ、この売れ残りが!
アクセル	エチュードで逝ってんじゃねーよ! 満足できねぇだろうが!!
ポチョムキン	デカくて硬えってとこまでは悪くねぇが、遅すぎんのも最悪なんだよ肉ダルマが!
チップ	軽すぎんだよ、なんだその突きは? ひょっとして、焦らしてるつもりか?
エディ	あぁ臭え、臭え。泥野郎には下水がお似合いだな!
梅喧	いろっぽいねぇ、出血大サービスじゃねぇか! げはははは!
ファウスト	悪い悪い、刃物が好きだったよな? 切り刻んでやるから、這いつくばって哀願しな!
テスタメント	出来損ないのシンコペーションが! もっと無様な面しろよ
紗夢	拳法だか何だか知らねぇが、そんなに拳がいいなら一発ぶちこんでやろうかぁ?
闇慈	ロンドをくれてやるから、死ぬまで回ってやがれ。
ジョニー	あは やるじゃねぇかトレモロを体現するとはよ!
ヴェノム	なんだぁ? そのエモノは! こっちはタクトでやってりゃよかったか?
ディズィー	いいねぇ、その羽根。むしって焼いたら手羽の味がするかい?
スレイヤー	人間にも化け物にも興味つわけじゃない、テメェはコウモリがお似合いだよ、は! 傑作だ!!
ザッパ	背骨へし折って犬の餌に…って、テメェでなってりゃ世話ねぇな、なんかノクターンが浮かんできたぜ
ブリジット	餓鬼の悲鳴ってヤツは最高だな、疼くぜぇ もっと啼いてくれよ

Color Variation



イノ

zappa ザッパ



ザッパ

Personality

少々気弱な面はあるが、取り立てて目立った個性を持たない、ごく普通の若者。S子に取り憑かれて以来、突然の体調不良にみまわれ、精神が錯乱気味になっている。憑依されているときの記憶は全く無い。

S子は、信じていた恋人に裏切られ、失意のままにその身を滝壺へと投じてしまった女。恋人に復讐を誓い怨霊となった彼女は、外見が酷似していたザッパに誤って憑いてしまう。S子にとって、現世に生きる人々のすべての幸せが苦痛である。すべての幸福を喰らい尽くし、この世を己と同じ、精神的苦痛の渦巻く地獄へ変えてくれようと考えている。

Story of XX

ザッパは不運にも怨霊のS子に取り憑かれてしまっていた。S子は気の向くままにザッパの体を乗っ取り、人にあらざる奇怪な体勢で徘徊し続けている。その間、ザッパの体には相当な負担がかかっているため、気が付くと大ケガをしているという事も度々だった。彼はそれを、原因不明の病に冒されているためと思い込み、悩んでいた。

ある日彼は、医学を超越した神業でどんな難病をも完治させる、「ファウスト」という闇医者の噂を聞き、そこに光明を見い出す。しかし、その名医はなぜか一つ所にとどまらないため、診療の機会を得る事は難しかった。このままでは「知らないうちに死んでいた」という事にもなりかねない。ザッパはその消息を追う決意をしたのだった。

Winning Comment

ソル	ああ！ また人が倒れている！ 大丈夫ですか……う、理不尽に殺気を放出していらっしゃる！
カイ	また体が……そこの警察の人、助けてぇ！ って何、怒ってるんです？ え、逮捕？ 馬鹿な！
メイ	少女が倒れている！ しっかりし……え？ 寄るな？ へぇ……。くっ…涙が
ミリア	『拝啓母上様 先日、澄んだ瞳で俺を見つめる女性が道端で寝ていました。俺は恋をしてしまったようです。』……しかし、どことなく荒んでいたようにも。
アクセル	やっと普通っぽい人に会えたと思ったのに、この人も寝てる。はっ！ しかも泣いている。そっとしといてあげよう。
ポチョムキン	ゴリラが倒れている!! いやっ！ ゴリラよりデカイ！ 助けようにも怖くて近寄れん！
チップ	こっこの人！ 髪が真っ白だし！ 私が寝てる間に、いいいったい、どんな恐ろしい目に!?
エディ	もしもし？ もしもし？ ひぃっ！ この人、息してないよ！ なんか土気色してるし。
梅喧	ど、どうしたんですか？ 急に刀とか振り回して。危ないって！ それ、斬れるって！ あ！ 本気だ！ おっかね！
ファウスト	ああっ、先生！ 馬鹿な、さっきまで元気に立っていたのに！ 誰がこんなひどいことを!?
テスタメント	ほぉうわ！ 死神？ ついにお迎えが!! 死神までも寝てる。
紗夢	ササヤカデ・小サイ夢・アタシニダッテアッタノニ ソレナノニ、アノ人ハ・憎イィィィィ！
闇慈	『拝啓母上様 先日明らかに犯罪者と思われる露出狂が、往来でのんびりと寝ておりました。都会は怖いところです。』
ジョニー	ウラメシイ……女ヲ泣カス男……一人残ラズ……呪ッテヤル。
ヴェノム	見エル……見エルヨ……アンタノ肩ニモ、背中ニモ……ベッタリト恨ミガ
ディズィー	『拝啓母上様 先日クレーターの中心に羽の生えた少女が突っ伏しておりました。世の中はどうなってしまったのでしょうか？ それとも今年の流行か何かでしょうか？』
スレイヤー	ひえ～！ ひ、人が逆さまに寝てる!! って、なぁんた、俺の首が逆さまになってるのか。……ええ？
イノ	げ、また変な方向に！ み、耳が！ 腕が！ 足が！ 首があ!! 首！
ザッパ	ああ！ 死んでる！ ってこれ俺じゃん！ 俺死んだ？ 俺死んだ!?
ブリジット	『拝啓母上様 先日、貴方の住まう里にてねじれ倒れていた少女を介抱したところ、イイ感じだったので婚約届に半げたら男でした。……男でしたっ!!』

Voice List

ボイス名	ボイス
ダメージ0	ぐ
	ご
	が
ダメージ1	げっ！
	ぜぃっ！
	ぼふ！
ダメージ2	ざばー！
	ぎゃおす！
	マジっすか！
攻撃0	ひょ
	ひゃ
	ひぇ
攻撃1	どけぇ
	じゃまだ
	うわぁ
攻撃2	死にたいか！
	近づくな！
	ち、こないで！
ガード0	げ
ガード1	おぅ
	えぁ
	ひ…人でなし
ガード2	ぬぅあ？
	ぐぅうう
	死んでしまう！
死亡0	殺ってくれる？
	うらめしいぞ！
	何ゆえこんなことにぃ一!?
死亡1	おヴぇぇええぇ！
	おやすみザ…バー！
	何かなんだかさっぱりだ…！（早口）
勝利（[illegible]）	勘弁して下さい
	逃がさないわよ
	景色が…景色が「景色が」あああ
勝利（首たくさん）	この体勢…[illegible]早口
	体を返すつもりはない
	なんか…背中がむずがゆいな
勝利（ビビり）	なん…[illegible] ワァー！ とりあえず[illegible]
	またも[illegible]だー!!!!（早口）ごえ！
	バラバラだバラバラバラバばばらっ
	ぎゃーっ!!!
	あばそぼろびえらぶぶろ 見たなぁ
勝ち（ケイレン）	我の！ そして！ あくまで我の！絶望…
	これは！ いったい！ どうした！
	もんでっしゃろ
普段（うろたえ）	ファウスト先生を見かけませんでしたか？
	[illegible] ケ… [illegible]
	どなたか どなたか助けてください
	っていってもな… ぬぐぅおう!!
	やばい やばいって！ このままだと…きたぁあああ
普段対ファウスト	あなたなら私の苦しみが
	手短に説明するとですな… [illegible]
	早く 意識があるうちに……
気絶	俺が悪いのか？
	どう…こんな目に
	もうだ…って
カンチョウやられ	これが噂の治療！
	あんたそれでも医者か!?
	子供は寝とけ…！
一撃必殺技準備	生肉
	美味そうな肉だ
	助けてください
[illegible]	[illegible]る
	はみだす
	史上最大の惨事！
こわいよー	おいで おいで…いやあああああ
	ゴッチへいらっしゃい、ぎゃあぁ～
	おおお
	アンタの知らない世界 こわいよ
	おおお
[illegible]	[illegible]てぇ
	[illegible]
	[illegible]
大[illegible]	大[illegible]ええ
	あもあもあもあも
三つ子[illegible]	ガザダガザダガザダ
	…うそだあ
	えへぇ
こんにちは三匹のムカデ	うほ
	んまぁ
	[illegible]
[illegible]	[illegible]！
	食わせろ！
	危ない って マジで
バックステップ	おっかね
	助けて
	痛くも痒くもない 早口
受け身	おのれぇ
	だから死んじゃうって！
サイク[illegible]スト	[illegible]
サイクバーストくらい中	[illegible]るんじゃないよ！
よろけ	[illegible]はいったい？
独り言	[illegible]
	えぇぇえええ
	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]太子？ ああ[illegible]の達人[illegible]
	よし！ 何一つ分からない！
	待て 中身はロボじゃないのか？
	チョンマゲの[illegible] なあ
	ん？ ああカタ[illegible]ルトさ
	[illegible]
	[illegible] やっていけないよー
	分からないな ネコ型のアレ[illegible]
	全員[illegible]揃えろ
	2000[illegible]ませんか？
	ごめん [illegible]だから
	いくぜ 省エネモード！
	夢だけで飯が食えるか！
	おのれ勝負だ！



ザッパ

BRIDGET ブリジット

PROFILE

身長	158cm
血液型	O型
体重	50kg
出身	イギリス
誕生日	10月26日
アイタイプ	エメラルドグリーン
趣味	ヨ ヨー、影て男らしく努める、昼寝
大切なもの	両親、ぬいぐるみのロジャー、父親から初めて貰ったヨーヨー
嫌いなもの	ムキムキな筋肉
CV	小西 寛子

バトルスタイル
ヨーヨーを極めるあまり殺人的なものになったが、闘うためのプレイではないと主張。

開発コメント
キャラクターが背負っているバックボーンを表現するために、あえて男になってもらいました。キャラクターを作るときに、男ではなく女を意識してくれ、とアニメーターさんに伝えるか伝えないかで悩みました　本当は男という事を伝えてしまった場合、担当の方が気を利かせて、女の子っぽいんだけど実は男　・みたいなつもりで描かれてしまうと困るので、「胸の無い女の子」という事で作業してもらっていました。



お宝アフロ画像



ブリジット

Personality

大ざっぱでおっとりとしており、いわゆる天然ボケに近い。

基本的に楽しいことが好きで、皆がいつも笑顔でいられればいいと思っているが、見かけによらず過激な行動が目立ち、周りに迷惑をかけることも多い。しかし、当の本人にはあまり自覚がなく、いつも幸せそうである。

この性格は、そもそもは両親に心配をかけまいと努力した結果身に付いたものであり、ヨーヨーを始めたのも「自分は幸せ」という事をアピールしようとしたからである。

Back Story

ブリジットは大富豪の家庭に生まれ、英才教育を受けて礼節極まるお嬢様として育てられた、男の子である。

「男児の双子は、その地に禍をもたらす」という迷信が信じられているその村では、双子の弟は始末するか、里子に出す決まりになっていた。しかし、その境遇を哀れんだ両親によって、ブリジットは性別を隠され、女の子として育てられる事になった。

Story of XX

両親に心配をかけまいと明るく務めるブリジットだったが、自分が幸せを主張すればするほど、両親が心を痛めている事に気が付く。

根本的な解決法として、自分が男として生き、迷信をくつがえすような富を村にもたらさなくてはならない、という結論に達した。

そのとき、ある賞金首の手配書が目に入ったのである。ブリジットは固い決意を胸に、静かに靴紐を縛るのだった。ディズィーの懸賞金がすでに処理されてしまっている事を、この時まだ彼は知らない。

Winning Comment

ソル	ひどい! いい道具なんだから、そんなぞんざいに扱っちゃだめです!
カイ	うわぁ、剣士様なのに綺麗な細い手足ですね。
メイ	ええっと、あなたもこの手配書にありますね。ちょっと来て下さい。
ミリア	凄い! どんな訓練をしたらそんなに剛毛になるんですか?
アクセル	あ、それ、いい武器かもしれませんね。無精者にもメンテナンスとか簡単そうで
ポチョムキン	協調性のない体格をしていても、芸の道なら望みはありますよ?
チップ	面白いです!! 凄まじいスピードで転ぶの、お客さん呼べますよ!
エディ	わあ、顔色が悪いですよ。ウチ、ヤリ過ぎちゃいましたか?。
梅喧	まさに男勝りですね! 憧れるなぁ。女っぽくないコツを教えてもらえませんか?
ファウスト	えーと、あの、その…見せ物小屋系ですか?
テスタメント	仕込み系ですね! とっさに対処できない人には最適な戦法ですよね
紗夢	あ、この匂い! さっきとんでっちゃった料理、無事ですよ! …おいしい! 料理の腕だけは確かですね!
闇慈	伝統文化の舞を観れて良かったです! 女の人だったら綺麗だったんだろうなぁ。
ジョニー	居合いって東洋の大道芸なんですよね! ……お金が無いんですか?。
ヴェノム	わわわ、地回りの方かな。ショバ代もってないですよ?
ディズィー	見付けた! あなたが賞金首さんですよね。これで村に帰れます。
スレイヤー	おじさん、微妙に悪人っぽいですけど、もしや賞金かかったりしてません?
イノ	そんなんしゃだめです! 表現者はお客さんを大切にする義務があるんですよ?
ブリジット	え、もう物真似まで? 物好きですねぇ……。まさか! 体も? ……なぁんだ。
ザッパ	すごい、すごい芸です! それだけ頑張れば、絶対、お金取れますよ!

Voice List

ボイス名	ボイス
ダメージ0	[illegible]
ダメージ1	きゃっ / 痛! / わぁ!
ダメージ2	はぁああ! / きゃああ! / 痛い!
攻撃0	は / 甘い / えい
攻撃1	いきますよ / 楽しんでます? / 危ないですよ
攻撃2	これ、楽しいんですよ / はい、回しますよ / お、どうですか?
ガード0	ん / あっそうですよ
ガード1	痛いです / 手が痛みます
ガード2	当たったらどうするんですか / 危ないじゃないですか / 目が怖いですよ
死亡0	うわああ / 綺麗なお花が見えます / あ、おじいちゃん?
死亡1	あれ、ウチが見える…? / 天使様だ / あ、お花畑
挑発1	もっと楽しみましょうよ / 練習積んだほうがいいですよ / 何事も基礎の積み重ねなんですよ?
敬意0	[illegible]なんですね / だれにでもトリエはあるものですね / えっと、やっぱり帰っていいですか?
勝ち(A-1)	それ~ / は~い / いきますよ
勝ち(A-2)	キャッチするまでが勝負ですから / お粗末さまでした / ヨーヨーに死角はないんですよ
勝ち(A-3)	えっと…[illegible] / [illegible]の力はあなどれませんね / やっぱりおひねりはいりません……
勝ち(スカートめくり)	完璧です! あっ恥ずかしいなぁ…もう! / 仕上げです! …いやん!! / 最後のトリックです…[illegible] / あう? そんなトコで見てたら[illegible]ますよ?
登場(ヨーヨー転がし)	えっと、[illegible]ちゃいました? / もう、見てるなんて[illegible]ですよ
登場	[illegible]ますよ / 楽しんでってくださいね / ウチが勝ったらおひねりくださいね
受け身	[illegible]ないと! / あぶなかったぁ / [illegible]うしない?
投げ	あれえ? / わぁ / きゃぁ!
ダストアタック	これ、楽しいんですよ / はい、回しますよ / おひと、どうですか?
敗北	目が回るぅ! / あれ、[illegible]ないなー? / お空が…回るぅ!
カンチョウやられ	せめて成人するまで! / [illegible] / ああん
一撃必殺技準備	とっておきです / ちゅ、もーく! / [illegible]
覚醒技発生	グッときまっちゃいました
メンテナンス中の起動	回転がいまいちで / あっ、少し時間をくださいね
シュートザムーン	シュートザムーン / もれなく宇宙へご招待です / 月の裏り見れますよ
ループザループ	ループザループ / ダブルノット前進! / ギャラリーの方危険ですよ?
YOYO配置	スリープします / 戻ります!
YOYO引き戻し	カムバック / 帰ってきて!
ロジャーダッシュ	熊さんお任せます
ジャックドロジャー	ロジャーがんばって! / 手を離してください
サイクバースト	サービスしましょう
サイクバーストくらい中	静かに~!
ようす?	ひゃ…あ…[illegible]
[illegible]	[illegible] / [illegible] / [illegible]

ロジャー

ボイス名	ボイス
ロジャーセリフ	命を粗末にするな / [illegible]では役不足だ / [illegible] / [illegible] / [illegible] / [illegible] / [illegible] / うぬは[illegible]、負けたのだ

Color Variation



ブリジット

SOL BADGUY

ソル=バッドガイ



PROFILE

身長	1[illegible]2cm
血液型	不明
体重	74kg
出身	アメリカ
誕生日	不明
アイタイプ	赤茶
趣味	QUEENを聴くこと
大切なもの	QUEENの「シアーハ[illegible]トアタ/ク」のレコート
嫌いなもの	努力 頑張ること
CV	石渡 太輔

バトル[illegible]タイル

型に[illegible]わ[illegible]れず、力任せに剣を振り[illegible]回す[illegible]系の攻撃を得意とした[illegible]ィティタイプ

石渡コメント

前回[illegible]ルティ[illegible]ムック描き下ろし[illegible]同様、賞金首[illegible]な[illegible]を出してみまし[illegible]。また[illegible]下敷きのように[illegible]ています。今回は[illegible]士団のころの服を着せているんですが、武器も現在[illegible]っている封炎剣ではなく、[illegible]地調達らしき武器を使っています。彼のワイルド[illegible]を[illegible]てもらえれば[illegible]いてみました。[illegible]レイヤーとは[illegible]があるみた[illegible]

ソル=バッドガイ

Personality

無骨で面倒くさがり屋なため、必要最低限の言葉しか口にしない。その性格はあらゆる行動に反映されており、繰り出す攻撃も荒削りかつ一撃必殺である。人当たりは冷たいが、悪党ではない。嫌いな言葉は「がんばる」と「努力」。

Back Story

生体兵器「ギア」の実験サンプルにされるという過去を持つが、150年間その生い立ちを隠しながら、賞金稼ぎとして人間社会に紛れ込んでいた。戦闘能力は人類のものを凌駕し、半永久的な生命活動を強いられている。彼は、再び自分のような犠牲者を出すまいと、生体兵器の開発者、およびその兵器すべてを抹消する使命を自らに課し、当ての無い放浪の旅を続けていた。

Story of XX

「ギア」を統制して世界を制覇しようとしたジャスティスの死後、各地に点在するギアたちは司令塔を失い、すべての活動を停止したはずであった。しかし、そんな状況下にあって、自らの意思を持って生存するギアがいるという情報が、ソルの元へともたらされた。謎を孕む、未知なるギアの存在。そこに待つものは、絶望か、それとも……。

真意を確かめる旅の果てに「悪魔の棲む地」で出会ったのは、生まれながらにギアの能力を持つ少女だった。彼女との戦闘に勝利したソルはしかし、なぜかとどめを刺す事なく森を後にした。

Winning Comment

ソル	やれやれだぜ
カイ	何だ、その面ァ？　辛気臭い目で見てんじゃねぇ
メイ	それなりの覚悟はあったんだろうな？
ミリア	手加減もここらが限界だ、もう一度立つつもりなら……、覚悟を決めるんだな。
アクセル	悪いが付き合ってられん。
ポチョムキン	鈍いんだよ……っ。
チップ	ちっとは黙ってらんねぇのか、テメェは
エディ	能書は存分に垂れたか？　じゃあクタバレ。
梅喧	なんだってこんなに女が大勢居やがる？　ヘヴィだぜ
ファウスト	野郎……。
テスタメント	テメェもたいがいしつっけぇな……、自慢の面が変形する前に退けっ
紗夢	何を呆けてやがる、慰めの言葉でも待ってんのか？　退けっ。
闇慈	暑苦しい野郎たな。
ジョニー	マジでやんねぇのか？　食えねぇ野郎だなテメェも……。
ヴェノム	俺もテメェには用がねぇ、失せろ。
ディズィー	うろちょろしてんじゃねぇ…
スレイヤー	今さら退屈だってか、笑わせやがる。
イノ	鳴かねぇなら鳴かすまでだ。
ザッパ	……気味悪ぃな。
ブリジット	子守はごめんだぜ…。

Voice List

ボイス名	ボイス
ダメージ0	う / ちぃ / 痛
ダメージ1	くそ / 甘ぇ / うう
ダメージ2	うぁおお / おぁうお / ぐぁお
攻撃0	ふっ / は / おら
攻撃1	おおお / てや / はあ!
攻撃2	でぇぇや! / いただき! / おりゃあ!
ガード1	む / ち / く
ガード2	終わりか? / どうした? / おいおい
死亡0	ヘヴィだぜ / うおおお / やれやれだぜ
挑発0	何のマネだ、そりゃ / 実力をみせろ / かかってこいよ
挑発1	目障りなんだよ / 失せろ! / やる気ねぇのか?
勝利0	やるじゃねえか / 上出来だ / まずまずだな / やれやれだぜ
勝ちA	こんなもんか / あばよ / 手の内は終いか
勝ちB	退屈させやがる / もう終わりか? / [illegible]
勝ち対カイ	ま、がんばんな / 坊やだからさ

ボイス名	ボイス
登場A	覚悟はできてんのか / うざってぇ / ヘヴィだぜ
登場B	どうなっても知らんぞ! / [illegible] / めんどくせえ
登場対スレイヤー	引退したんじゃねえのか? / [illegible]
登場対イノ	[illegible] / [illegible]
登場対カイ	しゃあねえな / またお前か / ご苦労なこった
登場対アクセル	[illegible] / LPで十分だ / 黙って置いてけ!
気絶	ちぃっ / くそう / おおおお?
カンチョウやられ	ぐほぉ! / マズイだろ!
ナパームデス	ナパームデス / 終わりにするかっ!
覚醒技発生	あばよ / 50%くらいか
ドラゴンインストール	ドラゴンインストール!
タイランレイブver.Ⅱ	タイランレイブ / [illegible] / もらった!
ガンフレイム	ガンフレイム
ヴォルカニックヴァイパー	ヴォルカニックヴァイパー / 寝てろ! / 落ちろ!
グランドヴァイパー	グランドヴァイパー
バンディットリヴォルバー	バンディットリヴォルバー!
バンディットブリンガー	バンディットブリンガー
ガンフレイム(フェイント)	ガン…ひっかかったか?
サイクバースト	一気にいくぜ
サイクバーストくらい中	調子に乗りやがって
よろけ	くそ
未使用	邪魔だ

Color Variation



KY KISKE



カイ=キスク

Personality

仕事、対人関係、自らのモラル、そのすべてにおいて実直で、真面目一辺倒な性格。正義をこよなく愛し、弱気を助ける姿勢は模範的人間として出来過ぎているほどである。しかしその反面、規則や秩序を乱すものに過剰なまでの嫌悪感を抱きやすく、それを表面に出してしまうという意外な脆さを持つ。それは「自由」に対するコンプレックスの現われでもあるのだが、本人はそれに気付いていない。

Winning Comment

ソル	そんな眼をするから……、私は勝利した気になれないんだ……
カイ	官職を装って悪事でも働くつもりか？　残念だが私の部下に制服を見紛う者など居はしない
メイ	さ、物騒な場所なので出口までお送りしますよ
ミリア	そ、そんな手加減だなんて！　確かに全力ではありませんが……男であれば当然の手心です
アクセル	勝敗がどうあれ、笑顔で手を取り合える。貴方とはいつまでもそういう関係でありたい
ポチョムキン	貴方がその枷をはずしていたら勝敗は分かりませんでした。お互いに公僕の使徒として頑張りましょう！
チップ	これ程の速さを誇る人はかつて見たことがありません。目が慣れるまで大分時間がかかりましたよ。
エディ	流神を重ねればいずれ自らに後悔する時がくる。悔い改めることだな
梅喧	見たこともない剣技だが、なんて完成された隙の無さだ……感服いたします
ファウスト	このキテレツな技の数々……、前に……どこかでお会いしたことが有りましたか？
テスタメント	一瞬でも気を抜けば、死角からの連続攻撃はかわしきれない。恐ろしい相手だった……
紗夢	あの……、その、あまり足は高く上げないほうが良いかと……目のやり場に困るので、その……スミマセン！
闇慈	なんてしなやかな体さばきだ、あそこで見切っていなければ今頃……
ジョニー	義侠の徒といえども罪は罪、これほどの力がおありなら正道に使うべきです！
ヴェノム	良心とは、犯した罪を悔い、改めることにこそ真意がある。やましいと思う気概があるのならば、貴方を迎えてくれる人は他にもいるのですよ？
ディズィー	だいぶ自制が効くようになったようですね、よかった。尻尾と翼もうまく隠せるようになれば問題ないのですが
スレイヤー	徳を備える者ならば……あ、わ、笑いながら去っていく……。私は勝ったのだろうか
イノ	あなたの目からは良心が感じられない。女性であっても、油断はできなかった
ザッパ	当て推量なのは解っています！　しかし公証はいらないでしょう。どこで薬を買ったんですか？ これはあなたのためでもあるのですよ！
ブリジット	その繊弱な腕から成し得る技のみで、剛柔を伏せるとは、驚くべき集中力です。しかし、虎口に身を置く者の安全を見極めるのは、私の義務でもあるのです。

Back Story

幼くして人望厚く、剣士としても天才的な才能を発揮していた彼は、若干16歳にして聖騎士団の団長を努めていた。そして大戦が終結した現在でも、その非凡な才能を持て余すことなく、国の治安維持に尽力している。

Story of XX

前大会におけるジャスティスのメッセージは、「自分の中の正義」がいかに人間側の都合に限ったものだったかを知らされるものであった。今まで「ギア＝悪」の信念の元に生きてきた彼にとって、それは否定することも肯定することもできない、わだかまりの残る言葉だった。そんなカイの元に、人畜無害の可能性を持つギアの存在がもたらされた。今一度、自分の中の「正義」を確認するため、カイは封雷剣を手に旅立つ。ディジーとの出会いの果て、見出したカイの答えとは……。

Voice List

ボイス名	ボイス
ダメージ0	ぐ ぐぉ うっ
ダメージ1	くっ うっく ぐぅっ！
ダメージ2	無念！ うあ うわぁ！
攻撃0	はっ
攻撃1	はあっ！ てぇやっ！ とぉ
攻撃2	見切った ここだ！ 斬！
ガード0	ぬっ くっ ふぅ
ガード1	つぅ くはぁ くお！
ガード2	やりますね できる 強い！
死亡0	うあああああああ！ ここまでなのか 負けるわけには
死亡1	み…見切れない …まで見て 無念
死亡時ソル	く…くそぉぉ お前には…勝てないのか な…なぜなんだ
挑発0	貴方では無理～ それでも騎士ですか 私を困らせないで下さい
挑発1	邪念を捨てなさい 目が甘いですね いつまでそうしているつもりですか
敬礼0	素晴らしい腕です まるで神業だな 鬼神のごとくか
敬礼1	さすがです 聖騎士団に入りませんか 見劣りしないな
勝ちA	いい勝負でした よく頑張りましたね これからも精進ですね
勝ちB	今回は私の勝利ですね また、いつでもお相手します 自業自得だな
勝ち時ソル	何故…本気で戦わないんだ 私では…不服なのか あしらわれたものだな

ボイス名	ボイス
登場A	いきます… 最強の所以をお教えしよう 全力でできることだ
登場B	どうしても戦いますか いい試合に…しましょう 口で言っても無駄か
登場時ソル	軽く済せると思うな 少し付き合ってもらうぞ 逃げては帰れんぞ
登場時ジャム	なぜ私が！ 助きません！
受け身	なんて威力だ ちぃっ！ 失礼
投げ	スキあり 甘い ユダンしましたね
ダストアタック	いきますよ 行くぞ 先手を取られたか
気絶	目が…回む く、不覚
カンチョウやられ	ほうっ！ なんてことだ！
[illegible]ダウン	しまった！
一撃必殺技準備	完全無敗！ フル… 決着をつけるぞ
ライジングフォース	ライジングフォース …ア！ いけえ
スタンエッジチャージアタック	聖騎士団奥義！ まだ行きましょう これを使うとは
ライド・ザ・ライトニング	ライド・ザ・ライトニング！
スタンエッジ	スタンエッジ ここだ そこ
空中スタンエッジ	スタンエッジ！ ここだ そこ
ヴェイパースラスト	ヴェイパースラスト もらった！ いまだ！
グリードセバー	グリードセバー！ 見えてますよ とらえた！
セイクリッドエッジ	セイクリッドエッジ
サイクバースト	今しかない！
サイクバーストくらい中	させません
よろけ	く、油断したっ！



カイ=キスク

May メイ

石渡コメント
メイが唯一女の子を感じさせる瞬間は、ジョニーのことを考えている時
今回、女の子のイラストを描くに当たって僕が目指したのは、女の子の色
と思わせる瞬間です。ですから、このイラストに限ってはメイらしさと、
を意識していません。本来、彼女の持ち味である健康的な女の子という部分は
勢のキャラクター中にあっても秀でている魅力なので、そこを強調するのが
だとは思うのですが、せっかく設けていただいた描き下ろしの場なので
外さない程度に私的無礼講してみました。

Profile

身長	158cm
血液型	B型
体重	47kg
出身	日本 ?
誕生日	5月5日、拾われた日
アイタイプ	黒
趣味	ジョニーのことを考える
大切なもの	ジョニー
嫌いなもの	はげ
CV	こおろぎ さとみ

バトルスタイル
錨を武器にした、完全な我流戦法。突進系の必殺技を得意とするパワータイプである



メイ

Personality

明朗快活で、いたずらが好きな女の子。加えて、憧れの異性（ジョニー）を中心に物事の価値を計る恋愛暴走娘である（彼女にとって、全人類とジョニーを天秤にかけてもジョニーの方が重い）。

そんな乙女チックな心中とは裏腹に、外見からは想像もつかないほどの怪力の持ち主で、巨大なイカリさえも軽々と持ち上げる。

思考は子供っぽく、わがままを言い出したら誰も押さえることができない。

Back Story

幼くして身寄りを無くした彼女は「快賊」ジョニーに拾われ、メイと名付けられた。

義賊として活躍する荒々しい生活の中、彼女はジョニーの内にある優しさと包容力に魅せられ、恋愛感情を抱くようになる。

以来、彼女の人生のすべては、ジョニーのために捧げられるものとなった。

Winning Comment

ソル	相手が誰だって、恋する乙女には、かなわないんだから!
カイ	イイ男……。でもまだまだ青いわ! 年期が足りないもの。
メイ	ぼ、僕の真似してジョニーに近付こうったってそうはいかないんだから! 全然振り向いてくれないんだからっ! う… ミシメ
ミリア	うらやましいな、髪型が思いのままなんでしょ?
アクセル	そう、その間合いが苦手なの。ジョニーと当る前に……ね、もう一回だけ付き合ってくれる?
ポチョムキン	気を落としちゃ駄目だよ! 世の中にはマッチョが好きな女も居るみたいだから
チップ	なんか凄く速くてよくわかんなかったけど、ヤラレんのも早かったなぁ、この人
エディ	暗い なんかしんみりしちゃってるよ。あの、ぼ、ボク先を急ぐから
梅喧	くう、胸おっきいィ ジョ、ジョニーはおしとやかなのが好きなんだから!
ファウスト	なんか寒気がするの……。あなた、ハゲね、ハゲなのね?
テスタメント	美形のくせにタフなんだもん、疲れちゃった
紗夢	うわ、綺麗な足 ジョニーは、はしたない女が嫌いなのよ!
髭慈	闘ってんのに眼鏡なんかつけてたら危ないよ!? ジョニーなら完全無欠だからいいけど
ジョニー	ごめんねジョニー。でもこれも全部二人の愛の為なのよ!
ヴェノム	生えてないよりはいいけど…… 髪の毛邪魔くさくない?
ディズィー	これもクルーとしての修行なんだよ? お買い物にはどんな困難が待ってるかわからないんだから
スレイヤー	ダ、ダンディー……。っは! ジョ、ジョニーの方がダンディ なんだから
イノ	あんたみたいな年増になびくほどジョニーは趣味悪くないもんねーだ
ザッパ	あ! ……ううん! 何でもないよ! か、体柔らかいね えと、歩ける? うう……笑ってる
ブリジット	ねぇボク、遊びで大人をからかうもんじゃないよ!

Story of XX

前大会でジョニーとの再会を果たした彼女は、毎日が幸せに包まれていた。

近付くジョニーの誕生日に、日ごろ世話になっているお礼も兼ねて、クルー全員で贈り物をする事になった。

が、募る想いも暴走気味なメイは、「クルーの一員」ではなく「一人の女性」として、個人的にプレゼントを贈りたかった。そのためには、先立つものが必要……。そこで、彼女が目を付けたのが、ギアにかけられた「賞金」であった。

ところが、肝心のターゲットであるはずのディズィーは、いつの間にかジョニーが快賊団に迎え入れてしまっていた。いい妹分ができて、メイもまんざらではない様子ではあるが……。

Voice List

ボイス名	ボイス
ダメージ0	あ / わ / く
ダメージ1	あん / きゃっ! / やん!
ダメージ2	痛あい / 痛やあ! / たいむっ!
攻撃0	やっ! / はい
攻撃	それ / どーだ
[illegible]	よいしょ / とぉ! / [illegible]
ガード0	[illegible] / へへん!
ガード1	それ本気? / 効かないよ
ガード2	危ない危ない / ちょ とき いかも / 全然 平気
死亡0	[illegible] / ごめんねみんな～ / きゃあああああ!
死亡1	ごめんね ノコ / もう なのに / 強すぎだよー
死亡対ジョニー	ジョニ の馬鹿 っ! / ジョ のケ ーっ / ジョニーのケチ っ / なあんだ弱 ちいや
[illegible]	へろへろばあ / 女の子 手上げる気かい / 本気出しなよ
[illegible]	勝くな たん ゃない? / もっと勝 たいのに / すご ね 僕はど ゃないけど
勝利0	見直 たよ / 口だけじゃないんだね / インチヴァー
勝利1	メイ 負けちゃうかも? / やっぱり 強いなあ
勝ちA	あえ! えへ / へへ～ん メイの勝ちなのだ! / えへへえ 余裕だね
勝ちB	アハハ [illegible] 持ったよ! / アハ [illegible] 野暮 [illegible]! / アハハハ [illegible] やったね
登場	大した事なさそうだね / 子供だと思わない方がイイよ / [illegible] よ
登場1	(口癖)いくよお / (口癖)ジョニー [illegible]! / (口癖)負けないよ!

ボイス名	ボイス
登場対ジョニー	メイの! 対決 / [illegible] / いいもん ジョー [illegible]
受け身	危なかったなあ / きゃっ / 10点満点
投げ	ぼ / イイイイ / しゃまかよー
ダストアタック	とんでっちゃえー / 星を見てきな / メイ [illegible]
気絶	お星様が飛んでるぅ / くらくらするぅ / ちょっとタンマ
カンチョウやられ	ぎゃ! / そんな! / ごめんねジョー
前のめりダウン	わわわわわっ / あややや! / あうっ!
[illegible]	はぁー / 覚悟しなよ / いっくよー
覚醒技発生1	こうなったらぁー / かくなるうえは / よ し
覚醒技発生2	やっちゃうぞぉー / いっくぞ / もう怒ったぞぉ
メイと愉快な仲間達	みんな集まれ / 全員集合! / 出番だよ～
グレート山田アタック	グレ ト山田アターック! / 山田さ ん / ク ラさーん!
オーバーヘッドキッス	オーバーヘッドキッス / シュ ト
レスティブローノング	早くやられてよぉ / [illegible]
究極のだだっこ	ふんぬぅ / えい えい えい えい / 負けないんだから!
拍手で迎えてください	オ ケ / おみごと / 皆さん拍手
イルカさん縦	突撃 - / イルカさ ん! / イルカさん
[illegible]	[illegible]
デラックス [illegible]	[illegible]
サイクバースト	とばしてくよ
[illegible]	[illegible]
よろけ	たんま たんま
未使用	アウ アウ



millia rage

ミリア レイシ



PROFILE

身長	1[illegible]0cm
[illegible]	[illegible]
体重	[illegible]
出身	アサシン([illegible])
誕生日	孤児のため不明
アイタイプ	[illegible]
[illegible]	[illegible]
大切なもの	真[illegible]
嫌いなもの	ザトー、抜け[illegible]
CV	住友 優子

ミリア=レイシ

バトルスタイル
自らの髪の毛を武器とする接近戦タイプ。攻撃力とリーチに欠けるが、他者を圧倒するスピードは、それを補って余りある。

[illegible]
[illegible]まだ表向きには厳しいイメージが強いですね。

Personality

無口で冷めた性格。暗殺組織の中で育ったためか、彼女自身「女性であること」を意識もしなければデメリットも感じてはいない。基本的に損得勘定のみで物事を機械的に判断する。しかし、完全に人間らしさを失っているわけではなく、己の中に染み着いた排他的思考を否定し、苦悩することもしばしばある。

Back Story

幼少時に両親を失ったミリアは、アサシン組織に引き取られ、髪の毛を使った暗殺術をたたき込まれた。

しかし、彼女の中のわずかな善意が罪無き人々を殺すことに抵抗を感じさせ、組織を脱退、逃亡の身となる。追われる身となった彼女は、逃げ続けるよりも組織を壊滅させた方が生存の可能性が高いと判断し、ジャスティスが企てた大会に出場。同じく大会に出場していたザトーとの対決により、壊滅計画は成功したのだった。

Winning Comment

ソル	道を送ったつもり？ ま、こっちも後が無いから今回は感謝するわ……
カイ	男のくせにとは言わないけど……貴方、少し緊張感が足りないんじゃないの？
メイ	本当によどみのない眼差しね……。アナタにはその幸せを忘れて欲しくないわ。
ミリア	私がこの力を手に入れるために何をしたか知ってる？ 僅かに真似できるとは思わないことね。
アクセル	嫌らしい目で私を見るな。
ポチョムキン	硬いのね・
チップ	ハヤいのね・・
エディ	何を笑っている……、何故そんなに穏やかなの……？ 答えろっ！ 命乞いをしろ！ これ以上私を掻き乱すな!!
梅喧	感情が前に出過ぎている 十分の隙も見逃さない冷静さがなければ、私の動きを捕らえることはできない。
ファウスト	慰める訳じゃないけど、人間はやり直すことができるらしいから・・
テスタメント	動かないほうがいい……。そのままおとなしくしていれば楽に死ねるわ・
紗夢	これしきの結末で断ち切れてしまう夢ならば、諦めることね。
闇慈	あきれた負けず嫌いね。そういう眼をする奴は嫌いじゃない
ジョニー	余裕ある顔ね。イヤミな男……。
ヴェノム	オマエ、たしか奴の側近だったな。悪いが奴は「絶」。怨みたければ怨め。
ディズィー	戦い慣れしてなくてよかった。でたらめに強力なポテンシャルを持っているようね。
スレイヤー	哀れむな、私が選んだことだ。悔いる前にやることもある……っ！
イノ	いるのよね……口がうまい割に、下手な人って。
ザッパ	男運が悪いとはよく言われるけど。変ね……見つめられると目が合わせられない。
ブリジット	危ない……。ソレ、子供のオモチャじゃなさそうね。

Story of XX

ついに彼女は、人並みの平和な生活と自由を手に入れた。そして、新しい生活の中で、ミリアは次第に人間らしさ、女性らしさを取り戻していった。

しかし、彼女の中には拭い去ることのできないわだかまりが残っていた。それは、ザトーに対しての思いである。生き延びるためとはいえ、組織の中で目をかけてくれた「師」を再起不能へ追いやった事への罪悪感……。そして、ザトーが再び自分の前に現われるのではないかという恐怖。それらが入り混じり、ミリアの中で複雑な感情を形作っていった。

苦悩の末、彼女はザトーにとどめを刺す決意を固め、旅に出る。そして、彼が自ら召還した影に支配され、ついには絶命した事を知るのだった。

Voice List

ボイス名	ボイス
ダメージ0	う
	ち！
	な
ダメージ1	くっ
	油断
	うっく
ダメージ2	あああっ！
	さすが
	まだだ
攻撃1	ふっ
	どお？
攻撃2	邪魔
	スキだらけね
ガード0	ん
	くっ
ガード1	無駄！
	それだけ？
	遅い！
ガード2	こんなもの？
	もう終わり？
	甘かった
死亡0	不覚ね
	ザト
	私は
死亡1	…までね
	終わった
死亡2	きゃあああ
	[illegible]
挑発0	つまらないわ
	それ 戦法のつもり？
	来なさい
挑発1	怖いの？
	あなた 下手ね
敬意0	貴方強いのね
	たのしい人ね
	かわいい人ね
敬意1	退屈せずにすみそうね
	強いのね
	甘く見てたわ
勝ちA	弱い
	スキが多すぎる
	ぼぉっとしてるから

ボイス名	ボイス
勝ちB	なかなかよかったわ アナタ
	おやすみなさい
	納得いかなそうね
勝ちC	退屈な闘い
	サヨナラ
	くやしい？
勝ち対エディ	これで ミリアも死んだわ
	殺しは しない
登場A	恐く ないから
	逃げてもいいのよ？
	あなたに捕まえられる？
登場B	[illegible]
	まばたきする暇もあげない
	間抜けなアナタ！
登場対エディー	もうそこには、ないのね
	かけらも残さない
登場対スレイヤー	よけいな気遣いよ
受身	さやる
	ここよ
投げ	ごめんなさい
気絶	しまった！
	まずい！
カンチョウやられ	あっ
	ダメ
	そこは
一撃必殺準備	手荒くいくわよ
	付き合いは ここまで
	[illegible]
アイアンメイデン	終わり（小声）
	いけ（小声）
	使いたくなかった
回転	甘い
	どこを見てるの
	遅い
サイクバースト	決めにいくわよ
サイクバーストくらい中	ツメが甘い
よろけ	まさか！

Color Variation



EDDIE エディ



PROFILE ZATO

エディ

身長	[illegible]cm
血液型	A型
体重	[illegible]kg
出身	アサシン[illegible]
誕生日	[illegible]
アイタイプ	本来は青
趣味	[illegible]
大切なもの	プライド
嫌いなもの	[illegible]
CV	子安武人(エディ)

バトルスタイル
自らの影を武器に、常識を逸した変幻自在な攻撃を繰り出す。

石渡コメント
[illegible]ストになりました。エディは僕も個人的[illegible]生きようとしても周りの環境に馴染めない[illegible]

Personality

兵器として生まれたがゆえに、何者とも混じり合えない孤独な魂を埋めてくれる存在を探し求めている。ザトーを死なせてしまったため、次の媒介を探しているが、実はエディ自身はそれがほぼ不可能な事、そのため自分の死期が近いであろう事を悟っている。彼は切望して止まない。どうしても社会に溶け込めなかった自分が、しかし確かに存在していたという証を残したい。この世に「在った」からには……。

Back Story

ザトーを乗っ取った影は、自分が「兵器」として作られた事を知っていた。内から湧き上がる破壊や殺戮という滅亡的衝動が、何者かに意図的に植え付けられたものであるという事にもまた、気が付いていた。

影は自分を生み出した者の意思とは無関係に、自らの思考を有するまでに成長していた。つまり、宿命に抗うことができる「心」を得ていたのである。しかし、生まれてしまった「心」は、自分と異なる存在である「人間」によりどころを求めることも許されず、疎外感と孤独に苛まれ続けていた。

Winning Comment

ソル	ヒトナラヌモノヲ宿ス身。ワガ糧トナルニ、フサワシイ。
カイ	コレハ面白イ。犯罪者ノ肉体ヲ持ツコトハ犯罪ヲ構成スルノカナ?
メイ	フム、私ノ本能(ぷろぐらむ)ニ何カガ共鳴シテイルナ。モシヤ貴様……
ミリア	ナンノ用ダネ? 君ノ探シテイル人間ナラ、天ニ召サレタトモ。タシカ人間ハ、ソウ言ウノダロウ? ケッケッケ。
アクセル	卓越シタ運動能力ダナ。候補ニ含メテオコウ。
ポチョムキン	剛ヨク柔ヲ絶ツトイウガ、ソウハナラナカッタヨウダナ。所詮ハソノ程度ノ腕力ニ過ギン。
チップ	チッ。貴様ナドニ、カカズリアッテイル暇ハナイトイウノニ。
エディ	分体カ? マアイイ。ワガ肉トナルガヨカロウ。
梅喧	私ノ肉体ニ急所ハナイ 暗器ナトテ十年カカッテモ致命打ニハナラヌ
ファウスト	何ダ、コノ抗体ハ! ワガ細胞ガ拒絶サレル
テスタメント	私ト同ジ聖戦ノ亡霊カ 兵器故ニ安ラウコトモ叶ワヌトイウワケダ
紗夢	所詮ハ人間ゴトキノ肉体 強化シタトコロデタカガ知レテイル
闇慈	神器ヲ使ッテソノ程度カネ? 常勝無敗トハ、サシズメ逃ゲ足ノ速サトイッタトコロカ。
ジョニー	フム……。貴様コソワガ宿主トナルニフサワシイ。
ヴェノム	信ジロトハ言ワヌガ、コノ男ハ、オマエニトッテト同ジク、私ニトッテモカケガエノナイ存在デアッタノダ。望ンデ殺シタワケデハナイ
ディズィー	光リヲ見付ケタノナラバ、イケバイイ。兵器ニモ希望ガアルコトヲ見セテクレ
スレイヤー	永遠ナド求メテハイナイ! "在ル"コトナク消エルノガ恐ロシイノダ
イノ	興味本位デ闇イヲ挑ムカラ、醜態ヲサラスコトニナル。・・・ッカン、何故コノ身体ハ乗リ移レナイノダ?
ザッパ	精神寄生体トイウワケカ……先客ガイルナラ仕方ナイナ。
ブリジット	性能ハモウシブンナイガ、宿主トスルニハ若スギルナ。サッサト消エテ失セロ。

Story of XX

受け皿である宿主のザトーを完全に支配しつつあったエディだが、そのザトー自身は、肉体的・精神的な衰弱から息絶えてしまった。ザトーの肉体が崩壊するのは時間の問題。存在を維持するためには、新たな肉体が必要である。自分がこの世にあるという「証」を残すため、虚ろな魂は再び孤独な戦場へと向かう。エディに残された時間は、あとわずかしかない……。

Voice List

ボイス名	ボイス
ダメージ0	[illegible]
ダメージ1	[illegible]
ダメージ2	[illegible]
攻撃0	[illegible]
[illegible]	[illegible]
攻撃2	[illegible]
ガード0	[illegible]
ガード1	[illegible]
ガード2	[illegible]
死亡0	[illegible] ここで限界か 消えたくない
死亡断末	人間[illegible] 俺はメロ スタータ なんだよ!
死亡対ミリア	[illegible]
挑発0	もっと遊ばせてみせろ [illegible]
挑発1	[illegible] ボランティアか?
勝利0	[illegible]
勝利断末	[illegible]
勝ちA	[illegible]
勝ちB	[illegible]
勝ちC	[illegible]
登場	[illegible]
登場対ミリア	[illegible]
登場対スレイヤー	[illegible]
掴け	[illegible]
ダストアタック	[illegible] 避けてみろ? [illegible]
挑発	[illegible]
カンチョウやられ	[illegible]
登場ヴェノム	[illegible]
一撃必殺技準備	[illegible]
覚醒技発生	[illegible]
ブラック イン マインド	[illegible]
アモルファス	アモルファス! [illegible]
ドリルスペシャル	[illegible] ドリルスペシャル
分身攻撃	[illegible]
インヴァイトヘル	インヴァイト ヘル [illegible]
ドランカーシェイド	ドランカーシェイド [illegible]
ダムドファング	[illegible]
必殺技準備	[illegible]
カンチョウやられ	[illegible]
エディ召還 中段攻撃	[illegible]
シャドウギャラリー	[illegible]
しゃがみHS	[illegible]
サイクバースト	[illegible]
サイクバースト くらい中よろけ	[illegible]



エディ

POTEMKIN ポチョムキン

PROFILE

[illegible]	245cm
血液型	O型
体重	656kg
出身	浮遊大陸ツェップ
誕生日	10月18日
アイタイプ	白
趣味	絵を描くこと
大切なもの	竜が踏んでも壊れない筆箱
嫌いなもの	4トン以上の筆圧に[illegible]えられない鉛筆
CV	近藤 隆

石渡コメント
手甲に筆を[illegible]しながら詰め込んでいるんですけど、ただのネタですね（笑）。肉ダルマの巨漢が、ちっちゃい[illegible]込んでいる[illegible]陰ではこんなこともやってますよ、みたいな。戦いでは「ダ[illegible]」とかやってるけど、その前には、こうコチョコチョと

バトルスタイル
自らの拳がメインの武器で 動きは[illegible]いが接近戦を得意とする 圧倒的パワーで、相手をねじ伏せるタイプ



Personality

誇り高く、誠実な心の持ち主。威圧感を放つその巨体からは想像も付かないが、自然を愛する優しい人柄である。何よりも義を重んじ、自分が痛みを受けても他人の痛みを見過ごすことができない性分で、逆境や圧力に対しては真っ向から立ち向う。その拳は決して、悪意を持って人を傷付けるために振るわれることは無い。

Back Story

超巨大飛行艇を国領とする軍事国家ツェップ。この時代において唯一科学文明を保持しているこの国で、ポチョムキンは奴隷兵士として雇用されていた。彼は同僚の兵士たちを人質に取られ、上官に強要されて前大会へと出場させられていたのだ。不本意な戦闘を強いられる彼であったが、この命令の裏ではクーデター計画が進められていた事を知り、平和的自治を取り戻す事に成功するのであった。

Winning Comment

ソル	愛国の精神が私を支えているのだ。守るものが無い者には負けはせん!
カイ	悲観することはない。再戦の申し出ならばいつでも受け付けている
メイ	幻の珍獣を見るような目で見つめるな……
ミリア	立体的な戦闘には不慣れでな、うまく加減がつかめなかったが……ケガはないか?
アクセル	確かに長い[illegible]が、細いのだ。その程度の攻撃で俺の進攻を止めることはできん。
ポチョムキン	俺を語るとは愚かな奴よ。この世に二つと有り得ぬものの見分けもつかんとはな。
チップ	不撓不屈の精神は見事と言えようが、引き際をわきまえぬ者は見苦しいだけだ
エディ	去れ　その誇り無き醜態、見るに堪えん
梅喧	命のやり取りを知る眼差し、その心掛けは女ながらに戦士よ!
ファウスト	なに憚ること無い戦術　骨の折れる勝利だった
テスタメント	怪しげな技を使うようだが、己が魂を持たぬモノの攻撃など束になったところで俺の敵ではない。
紗夢	覇気を込めたる拳こそ剣斧に優ると信じてはいたが、誠志において は男女をも問わないとは、まさに東洋の神秘だな。
闇慈	大の大人がこの一戦をまるで喧嘩のように楽しんでいたとは、まったく気持ちの良い男だ
ジョニー	一撃必中の剣と言えど、相手を仕留める前に無駄口はたたかないことだな
ヴェノム	飛沫舞う激流とて鯉の行方を防ぐことはできない。オマエの流儀に付き合う義理は無かったということだ
ディズィー	違礼を払うつもりはない。仲間が見付かったのなら共に行くがいい
スレイヤー	確かな技巧があろうとも、戦局を左右するのは胸の内にあるものだ。拳を交わすのなら真摯をかざせ!
イノ	寸志も沈滞も無く、戯れに絡むものではない。こんなところにも風儀はあるものだ
ザッパ	心身を蝕するほどの離れ業よ!　覚悟は認めるが、まさに敗着したと言えよう。
ブリジット	まこと鮮やかにしてこだわりの妙技よ!　もはや稚拙なるを指して児戯とは呼べぬな

Story of XX

前大会で国政の浄化と、自由の身を得ることに成功したポチョムキンは、その後も国の治安維持に貢献していた　そんなある日、ポチョムキンにガブリエル大統領(元教官)から、再び隠密作戦の命が下る　現在賞金首となっているある「ギア」を、賞金稼ぎたちの手から保護し、ツェップに連れ帰るという内容だった。

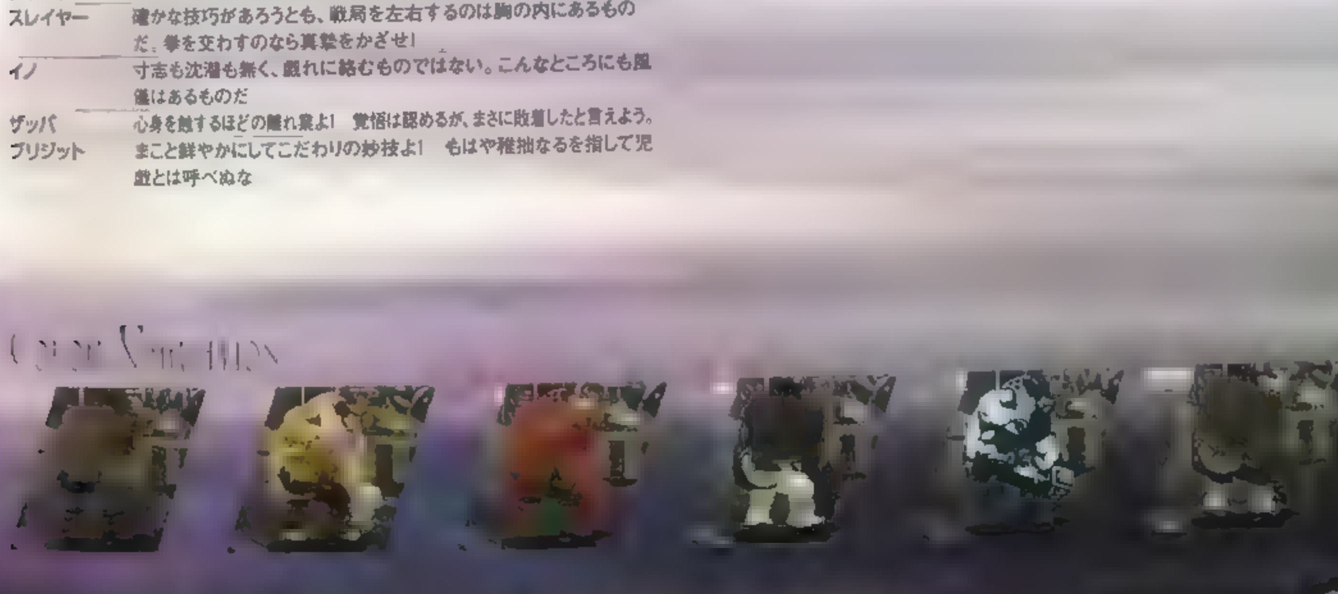
結局、ポチョムキンが接触する前に、目標のギアは自分の居場所を得ていた。結末を黙認するガブリエルの態度に、彼も倣うことにしている。

Voice List

ボイス名	ボイス
ダメージ0	ぬ ぐ
ダメージ1	むお ぐんむ! んのお
ダメージ2	ぬおぉ ぐはあ!
攻撃0	ふん ほっ!
攻撃1	どおお! だあぁ おりゃあ
攻撃2	これはどうだ ほああああ
ガード0	[illegible] 効かんぞ
ガード1	そんなものか かゆい
ガード2	いい手応えだ なかなか 無駄~
死亡0	任務失敗 すまぬ　大統領! 不覚のやからに……
死亡1	見事 やすやすと倒れぐか! 不覚
挑発0	[illegible]め! 臆病なったぞ! 立ち去れい!
挑発1	[illegible]のか! [illegible]めが 手ごたえの[illegible]!
登場0	手荒い[illegible] いい腕だ そうこなくては!
登場1	[illegible]の戦士よ [illegible]させられる 感服した

ボイス名	ボイス
勝ちA	[illegible] [illegible] 見[illegible]
勝ちB	[illegible] 立ては傷が開くぞ しばらく[illegible]だろう
登場A	ダァー[illegible] うおおおお　生き延びることを考えろ 覚悟はできたか　[illegible]　行くぞ
登場B	[illegible]すことだ 任務を遂行する [illegible]かかって来い!
登場対スレイヤー	大統領から話は聞いている。正直、[illegible] [illegible]みで[illegible]ようがない
カンチョウやられ	[illegible] くはぁあ む[illegible]私は違うぞ!
一撃必殺準備	[illegible] のぉおお [illegible]みろ
マグナムオペラ	これが真の[illegible]だ! [illegible]　マグナムオペラ
ヘヴンリーポチョムキンバスター	ヘヴ[illegible] ポチョムキン　[illegible]　バスター!!!
ガイガンター	ごっぱ~ 祈るがいい
ハンマフォール	ハンマフォール
ヒートナックル	そこかあ ヒート[illegible] エクステンド
ポチョムキンバスター	ポチョムキンバスター 48の必殺技
スライドヘッド	スライドヘッド
メガフィスト	メガフィスト
F.D.B.	無駄な足掻きだ 逃れられんぞ! [illegible]に捕らえた
サイクバースト	[illegible]!
サイクバースト（空中）	[illegible]にかかった[illegible]!
よろけ	バ、バランスが

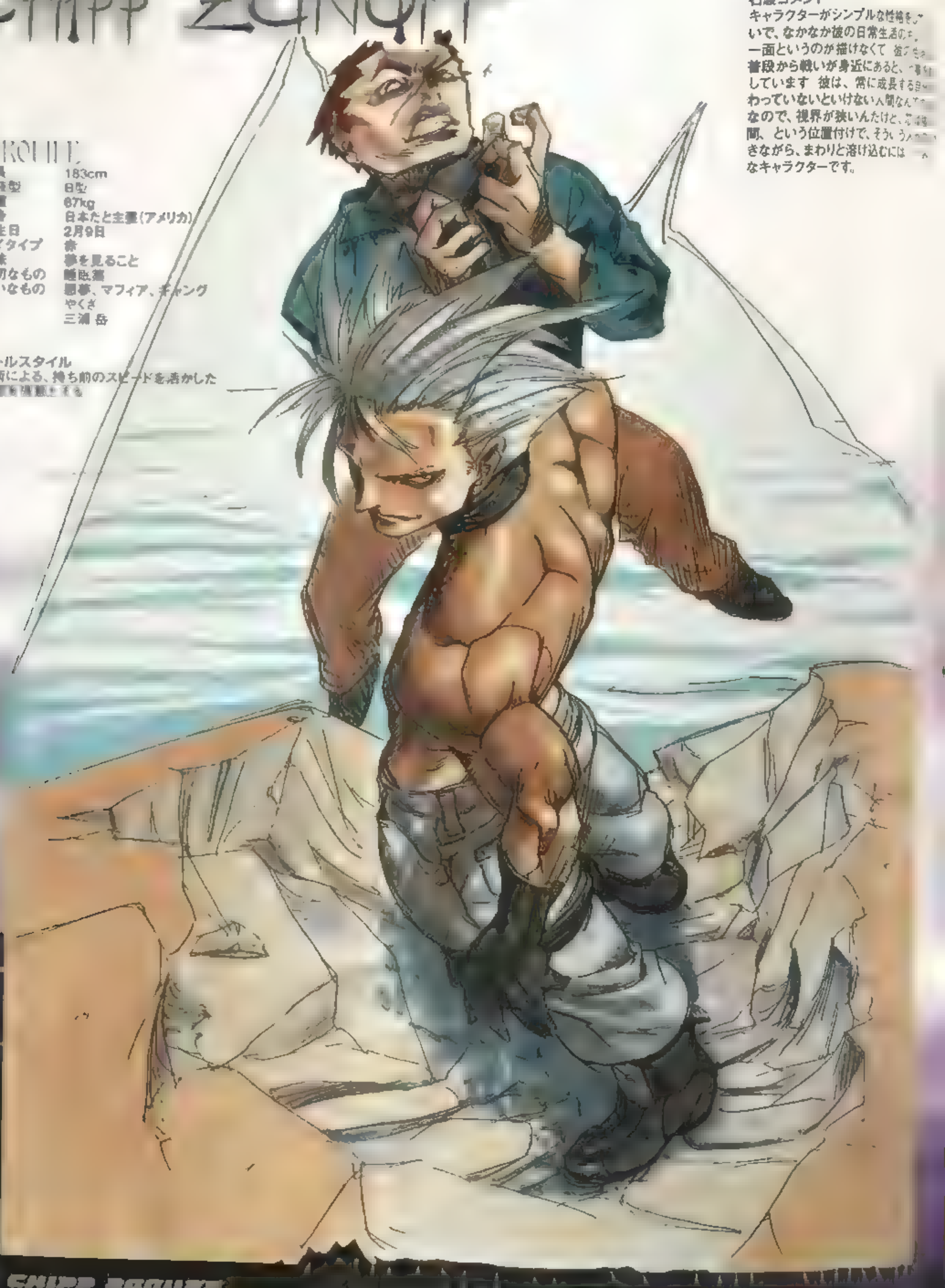
Color Variation



ポチョムキン

CHIPP ZANUFF

チップ=ザナフ



PROFILE

身長	183cm
血液型	B型
体重	67kg
出身	日本だと主張（アメリカ）
誕生日	2月9日
アイタイプ	赤
趣味	夢を見ること
大切なもの	睡眠薬
嫌いなもの	悪夢、マフィア、ギャング やくざ
CV	三浦 岳

バトルスタイル

忍術による、持ち前のスピードを活かした
[illegible]とする

石渡コメント

キャラクターがシンプルな性格を
いで、なかなか彼の日常生活の
一面というのが描けなくて
普段から戦いが身近にあると、
しています 彼は、常に成長する
わっていないといけない人間なん
なので、視界が狭いんだけど、
間、という位置付けで、そういう
きながら、まわりと溶け込むには
なキャラクターです。

Personality

血の気が多く、ちょっとしたことですぐに切れ、基本的には「弱い奴は死ね」という考えの持ち主。何事も短絡的に考えがちだが、こと戦闘に関してはズバ抜けたセンスを持ち、鋭く、深く考察できる。

現在の彼は亡き師匠の教えを守り、自分の短絡的な部分を諌め、ゆくゆくは弱い人間にも助けの手を差し伸べることができれば、と努力を続けている。

やたらと日本の文化に興味を持ち、間違った日本のイメージを膨らませてもいる。

Back Story

少年期にドラッグに手を染めたチップは、バイヤーとしてマフィアに属していた。しかし、そんな彼自身もいつしか麻薬に溺れ、組織に用済みとして始末されそうになった。そんな彼を助けたのが、一人の忍者であった。恩を感じたチップは、生まれて初めて他人と心を交わし、その忍に師事することになる。

だが、ある日、恩師は無残にも組織に殺されてしまう。怒りに燃えるチップは単身、組織に復讐を誓うのであった。

Story of XX

前大会で決勝に残ることすらできなかった彼は、自分の精進が足りなさを反省し、再び修行に明け暮れていた。

ジャスティスの死を目の当たりにしたチップは、大量殺戮を行なった化け物でさえも、心の内では救いを求めていたことに気付いた。本当の「救いの手」とは何であるのか、彼はその探すようになる。

チップのもとに、人に害を成さないギアが存在するという情報が流れてきたのは、そんな修行の只中の事であった。

Winning Comment

ソル	まぁ、あんまり人間様をナメんじゃねぇってことだ。
カイ	テメェの女々しい面見てるとむかっ腹が立つんだよ! 勝てば官軍って言葉知ってるか?
メイ	来るものはたとえ女子供だろうとも容赦はしねぇ! ……が、どうも胸くそ悪いな。
ミリア	いちいち相手するのも面倒だ、マジでやってりゃ一秒もかからなかったぜ? ウザいから出てくんな。
アクセル	ヘラヘラとイケ好かないやろうだ。エモノが長けりゃ近づけねぇとでも思ったか?
ポチョムキン	まずはその目障りな肉を削ぎ落としやがれ! ご大層なパワーを持ってたって 当たらねぇきゃ意味ないぜ!
チップ	俺はまだしも、師匠の名を騙ってみやがれ。消してやる
エディ	犠牲にするものがなけりゃ何も手に入らないってのは、テメェが三流の証拠だ。一生俺には勝てねぇよ。
梅喧	女のくせにいい根性しているぜ、これが噂に聞くヤマトナデシコってやつか?
ファウスト	テ、テメェを形容する言葉が見つからねぇ……。つまりなんだ、アレだ!「奇想天外」
テスタメント	ご大層な技を散々並べて、これがテメェの全力かァ? ガッカリさせやがる!!
紗夢	シノビに色仕掛けが効くと思ってんのか? 目障りだ、消えろ!
闇慈	テメェ! 俺が日本人じゃないと思って馬鹿にしてんのか? 「ハリセン」は武器じゃねぇんだぞ! ……だよな?
ジョニー	俺は群れる野郎が嫌いだ。女のケツを追いかける野郎も吐き気がする。つまり、つい力がはいっちまったってことだ。
ヴェノム	教えてくれるのか? その格好は遊びに来たのか、俺をオチョくるためなのか。テメェがそこに這いつくばってる理由だ。
ディズィー	んだよ 拍子抜けだぜ……。チッ、ただのガキじゃねぇか。どっか行っちまえ。
スレイヤー	ふらふらと何がしてぇんだテメェ? うざってぇ、次は肩が当たってもぶっ潰すぞ!
イノ	見下してんじゃねぇ! 勝ったのは俺だ! 違うか? っくそ!
ザッパ	テメェ! デタラメにも程があるぞ……。その術、俺にも教えやがれ!
ブリジット	殺気のねぇ奴に闘う資格はねぇ! チッ、とんだママゴトに付き合わされたぜ。

Voice List

ボイス名	ボイス
ダメージ0	ちっ くっ う。
ダメージ1	くあっ! NO OUCH!
ダメージ2	SHIT! ぬあ くそがぁ
攻撃0	ふっ はっ ふっ
攻撃1	うぉっ はいっ てりゃあ!
攻撃2	しれってえ せいやあっ! 消ェ!
ガード0	けっ ほん く
ガード1	イライラするぜ そんなもんか? みえみえだぜ
ガード2	テメェ! トロイんだよ! 何だそりゃ!
死亡0	師匠ー! 畜生 バケモンがぁ!
死亡1	負けたわけじゃねえぞ 俺の命か こんなトロイ奴に
挑発0	"HEY,COME ON!" YOU SISSY(シッシィ)! KISS MY ASS
挑発1	やる気アンのかよっ? なんだ、このチキンが つまんねェ野郎だな
敬意0	WHAT'S THE HELL!? JESUS どうなっちまったんだオレは
敬意1	どうも 調子が悪いぜ まだ本調子じゃねェか…… イマイチきまらねえ
勝ちA	遅すぎんだよ すべて無駄 暇つぶしにもなんねえ
勝ちB	チッ 弱えんだよ! ったく 話になんねェ HA! Beat it
勝利ポーズ	カミカゼ
登場A	引導を 渡してやるぜ 師匠 見ててくれよ! おまえ 死相が出てるぜ!?
登場B	なんだその赤面ヅラ さっさと始めようぜ くだらねえ
気絶	な、何が起きたんだ? 夢でも見てんのか? ううう
カンチョウやられ	あふうあ! はい? カルチャーショック!
一撃必殺技準備	気を全開にしてやる! うおおおおおおおっ! 散れ!
デルタ・エンド	ショウ! ディルタ エンド
斬星狼牙	ついてこれるか? 斬星狼牙 見えたか? てめぇ 斬星狼牙 あの世で誇っちまえ! 斬星狼牙
万鬼滅砕	色即是空!! [illegible]!! フェイマゲイノァ
αブレード	αブレード
βブレード	βブレード
γブレード	γブレード
幻朧斬	幻朧斬 どんな気分だ?
[illegible]式転移	TOO LATE SURPRISE? よそ見だ FINISHED!
[illegible]	うおおおおっ
[illegible]	くらいやがっ
冽掌	ス!
穿踵	バンザイ
逆鱗	スキヤキ
αプラス	まだ行くぜ! もうひとつ! おまけだ!
空中[illegible]	手裏剣 とお! とっておきだ!
サイクバースト	ベース戻げるぜ
サイクバーストくらい中	なめんじゃねェ
よろけ	まぐれ当たりが
空中D[illegible]	ザシミ
未使用	ニンジャ ハラキリ

Character Variation



チップ=ザナフ

FAUST ファウスト



石渡コメント
今回追加された技のアク
ているところです 彼は本来
には一番深みのあるキャ
ずなんですけど そう、
ームだけの情報では描き
で……。でも、イラストにし
うとすると、コミカルなイメー
なってしまうので ネタ
単純に落書きとして見ると
きになったと思います

PROFILE

ファウスト

身長	262cm
血液型	不明
体重	55kg
出身	不明
誕生日	不明
アイタイプ	発光体
趣味	不明
大切なもの	不明
嫌いなもの	不明
CV	近藤 [illegible]

バトルスタイル
自らの長身と、長い武器を活かしての、トリッキーな攻めで相手を惑わす。

Back Story

かつて彼は善良な心を持ち、世界最高と称されるほどの名医だった。しかしある日、通常では考えられない治療ミスを犯してしまい、患者の少女を死なせてしまう。その事件は彼の精神に大きなショックを与え、狂気に蝕まれた殺人鬼へと変貌させてしまった。

筆舌に尽くし難い残虐な手段によって、数多くの罪無き人々が殺められた。そして彼は捕えられ、次元牢へと投獄されてしまう。

たが 前大会が開催された折、彼は釈放のチャンスを得る。その時手に入れたのは自由、そして本来の人格であった。

Story of XX

善良な記憶を取り戻した彼は、今までの罪を悔い、自ら命を絶つ決意をした。しかし、今の自分にとって「死」は苦痛ではなく、むしろ「逃げ」にしか過ぎないことも十分理解していたため、行動には移せないでいた。

そんな苦悩の日々の中で、あの少女の死は自分の医療ミスではなく、第三者によって仕組まれた計画的殺人であることを知る。

彼は、真相をつかむまで贖罪を先送りし、「可能な限りの命を救っていく」事を新たな道として選んだのであった。

Winning Comment

ソル	その傷は自分自身にしか癒すことはできない だが、助けが要る時は助力を惜しまない
カイ	人の道とは悩めども、前へと進み続けるその姿に真の光明が現れるモノです。結果を焦ることはありませんよ。
メイ	一途な想いが時としてかような少女にさえこれ程の力をもたらす。これぞ愛!
ミリア	非常に強い意志をお持ちですが、それは修羅 その先に予見するは大望でないことに貴方は気付いているはずです!
アクセル	貴方の体質は既に医学の範ちゅうを超えています!
ポチョムキン	貴方の戦闘能力は私に勝っていました しかし大義を貫る心は私が勝っていたようです。
チップ	決着とは刹那の悪戯 如何なる戦法も頂きを画えねば隙が垣間見えるものです
エディ	過ぎた欲に魅せられし者の末路 [illegible] 桎梏の業を背負 て進む道に尚、何を求めるというのですか?
[illegible]	復讐に心を奪われた者には見えなくなるものがあります それがこの結果につながっただけですよ。
ファウスト	姿形を真似ようとも 虚ろに漂う断道までは極められなかったようですね 何せ私は 違って」いますから
テスタメント	召喚法は私にとっても十八番でね、技のタイミングは把握してるんですよ。
紗夢	篤志極まれば自身の開発につながるのは必然 貴方こそが本物の料理人です!
闇慈	ひた向きにも前を見据えるその姿勢は、いつの日か身をむすぶでしょう
ジョニー	ひとたび抜けば治まりを知らない、安い剣ではないでしょう ひとまずは道を譲って下さい
ヴェノム	奸悪なる悪人にたぶらかされたつもりもなく [illegible] 何と幽寂な魂なのでしょう
ディズィー	情隠無きところに毒も無し 結構! 後顧の憂いは無用のようですね
スレイヤー	藩鎮を解する慎み深き獣とは! 何故、そのような仮面を纏うのかは敢えて問いますまい
イノ	情緒、てんぜん たる毒針を抱く者には覆い隠せない気わいがあるものです。今立ち上がっても構いませんが、私を出し抜くことはできませんよ?
ザッパ	不肖、闇医者ファウスト! 誓って親疎の別無く完治に尽力する次第! 然るにアナタは患者足りえんという事で……。
ブリジット	優しさとは、悲しさを超える振る舞う美学 あなたの願いは、き と叶いますよ

Voice List

ボイス名	ボイス
ダメージ0	あう / ひっ / ほっ
ダメージ1	痛いやっ! / いやン! / ダメ!
ダメージ2	きくぅ~ / 刺激的! / [illegible]
攻撃0	うふ / うふふ
攻撃1	ひゃほ~ / おひく! / ぽいん!
攻撃2	ジャンケンパーンチ / わたし最高! / ビバわたし!
ガード0	ぱっ / [illegible]
ガード1	びんびんくるわぁ / [illegible]こわる!
ガード2	惜しいっ / そこ[illegible] / [illegible]
死亡0	[illegible] / また[illegible] / [illegible]
死亡1	眠っちゃう[illegible] / [illegible]
死亡2	[illegible] / 厄介な患者だ
挑発0	[illegible] / 手は[illegible]
挑発1	[illegible] / 回診[illegible]かな / [illegible]テス!
敬礼0	[illegible] / もお[illegible] / グッドナイスですね
敬礼1	[illegible]ますね / [illegible]ますよ! / [illegible] 成功デス
勝ちA	明日[illegible]テス / なんの[illegible]しましょう / 次[illegible]てみよーう
勝ちB	ダメ[illegible] / 次の患者が待ってるのでな / さよ~なら~
勝ちC	また会[illegible]よう / 次回をお楽しみ[illegible] / [illegible]は[illegible]せんよ?
覚醒A	[illegible]の ファウスト / いい[illegible]を見せてあげよう / [illegible]わたしゃブラックホール
覚醒B	[illegible] / ハイハイ、なんだアレだ[illegible]ー!

ボイス名	ボイス
受け身	[illegible] / 死ぬかと思った
投げ	[illegible] 爽快 / [illegible]
ダストアタック	[illegible] / ホームラン / 空振り
[illegible]	何か飛んでる / [illegible]な星だ / 負けたなあ
カンチョウやられ	Gスポ[illegible]! / ステキ! / [illegible]
一撃必殺技起動	今晩は準備万端 / [illegible] / 人間は[illegible]
[illegible]のYAMABA	[illegible] / [illegible]ボンバーヘッド
刺激的絶命拳1	いいわよ / [illegible] / 今日のびっくりどっきり
刺激的絶命拳2	[illegible] / 正解 / ハズレ[illegible]
レレレの突き	[illegible] / イヤせてあげましょう / [illegible]
オイッス	[illegible] / 声が小さーい! / もういっちょう!
もう一丁オイッス / [illegible] / 何が出るかな?	[illegible] / ヒゲだろ、ヒゲだろ / [illegible]かな? / あたま
[illegible]	ヘディング / [illegible] / おいーっす
ごーいんぐまいうぇい	[illegible]ゴーイングマイウェイ / [illegible] / いってきまーす
ドア出現	[illegible] / 呼ばれて / [illegible]
ドア開き時	[illegible] / [illegible] / [illegible]
メッタ斬り	[illegible] / [illegible] / 伏せろ
[illegible]	[illegible] / [illegible] / [illegible]
サイクバースト	[illegible]
サイクバースト(くらい中)	[illegible]
[illegible]	[illegible]

Color Variation



BAIKEN 梅喧

PROFILE

身長	[illegible]
血液型	[illegible]
体重	45kg
出身	壊滅前の日本
誕生日	3月5日
アイタイプ	桃色
趣味	酒
大切なもの	徳利
嫌いなもの	狸の置物
CV	須藤 みほ

バトルスタイル
片腕で日本刀を操り、防御からの反撃を主軸とする特殊な技を多く持つ。



[illegible]
きたらと思ったんですが、どうですか？

梅喧

PERSONALITY

男勝りで生粋の格闘家。頭に血が昇りやすく、喧嘩っ早い。考えることより先に行動を起こすタイプ。自分の主義主張を信じ、意見の対立する者とは、白黒がつくまで争わないと気が済まない。ただし、相手の筋が通っていると判断すれば、それを認める事もできる。

ある目的を達成するため、現在は女である事を捨てている。

BACK STORY

物心ついて間もなく、梅喧の居た施設は戦火にさらされ、その中で彼女は友人と両親、そして自らの片腕を失った。幼くして絶望の意味を知った彼女は、その記憶を克服する手段として、忘却ではなく「殺意」を選択した。その瞬間から、彼女はこの世に存在するすべてのギアを消し去る事を決意した。胸の内にあるトラウマ、それらすべてを消し去るほどの殺意……それが、梅喧を支えるすべてであった。

WINNING COMMENT

ソル	ヌルイねぇ、そんな安っぽい炎じゃ魚も焼けやしないよ
カイ	侃侃諤諤！　ピーチクパーチク！　うっとうしい男だねぇ!!　テメェの幻想を押し付けんじゃないよ！
メイ	ガキだからってナメられたくないんなら、泣き言うんじゃないよ
ミリア	俺に勝ちたきゃ格好つけないで死にもの狂いになることだね
アクセル	ったく、チクチクとそんな遠くから……。男なら正面きってきな！
ポチョムキン	豪腕だかなんだか知らねぇが、マトがデカくてやり易かったよ
チップ	手数が増えれば、それだけ動きが分かりやすくなる。カモだったって言ってんのさ！
エディ	なぁんつったかね……、そう「なるしすと」！　そういうの見ると背中がかゆくなって力がはいんないんだよ！
梅喧	覚悟がたりねぇっ!!　俺の紛い（まがい）は外見だけじゃつとまらねぇんだよ!!
ファウスト	こ　この被り物を取らしてもらうぜ……？　テメェが人間かどうか確かめてぇ
テスタメント	ガタガタ言う前に、そのウザッタイ髪を切ってくるんだねぇ。見ているこっちがイライラするんだよ！
紗夢	武器が無ぇなら防具ぐらい着けるんだな、もっともコイツで斬れないモノは無いけどねぇ
闇慈	骨のある野郎は嫌いじゃねぇよ。弱かったけどな
ジョニー	なんだい、喋り過ぎで辞世も吐くことができなくなっちまったか。
ヴェノム	離れてたって斬るぜ、そんな魚みたいな目で敵を圧倒できると思ってんのか？
ディズィー	ちぃっ！　受けたはいいが、刃が欠けちまったぜ。とどめを刺すのは、また今度にしてやらぁ。
スレイヤー	俺のエモノが全部イカレちまった。とんでもねぇ拳だな、名前を聞いとくぜ。
イノ	火遊びが過ぎんだよ……。っつーか言っても無駄っぽい奴が一番苦手なんだよな、あ～ムカついてきた！
ザッパ	なんだい、どっかの闇医者みたいのかと思えば、本物の妖怪なら珍しいもんでもねぇわな。
ブリジット	角を矯めて牛を殺す。勝つことが目的ならテメェの持てる武器を全部使い切れってんだ。

STORY OF XX

日本人施設が襲撃された時、彼女が燃え盛る炎の中で見たものは、肉塊に変わり果てた両親と友人の姿だった。その虐殺はギアによるものであったが、彼女の網膜に強く焼き付いたのは、異形のモノたちに囲まれた一人の男の姿であった。その男は、炎とギアたちに囲まれ、幼い梅喧を静かに見詰めていた。その瞬間、彼女は直感的に感じたのである。「こいつが……倒すべき敵だ」と

当時の記憶は薄れることなく彼女の中にあり続け、終戦を迎えた今でも、「あの男」を追い続けている。殺意が導くまま、今日も梅喧の旅は続く。

VOICE LIST

ボイス名	ボイス
ダメージ0	くっ ちっ つっ
ダメージ1	てぇっ！ ぜっ っこの！
ダメージ2	くそぉ！ いてぇ！ おあぁ！
攻撃0	はっ どうした
攻撃1	[illegible] これなら！ おぉりゃあ！
攻撃2	[illegible]が！ しゃきだよ
ガード0	く くらうかよ
ガード1	甘いな 遅ぇよ！ そんなもんか
ガード2	あまちゃんが！ ちゃんとしろってんだ あいつより弱いってのか
死亡0	こんなところで チクショウが！ 情けねぇ
死亡1	てめえの勝ちだ ヤキが回ったぜ 俺が……負ける？
死亡2	あいつに会うまでは うわぁああっ
挑発0	やってらんねぇ なんなら腕でやってやろうか？ タイガイにしろよ
挑発1	ママゴトなら……一人でやんな んーったく腕がなまっちまったよ あーあ　見てらんないよ
勝利0	あの男より強い 面白くなってきた こいつは掘り出しものだよ あんたのほうが強いな、次は……[illegible]くない
勝利1	こいつぁ……イケるクチだねぇ はっはっは　いいもん持ってんじゃねーか 見込み違いか
勝ちA	不甲斐ないねぇ 手間ぁとっちまった 次は、頼んな
勝ちB	腕が落ちまう つまらんモノを斬っちまった お前じゃ役不足だ
勝ちC	暇つぶしにもならねぇ 瑣末（さまつ）な試合だぜ
登場A	十[illegible] 1分で[illegible] 手加減は無用だぜ
登場B	へ[illegible]そっ[illegible] 俺の剣は見せもんじゃねえぞ 覚[illegible]てやるよ
登場C	容赦かんしゃないよ 名前か 小僧が ト[illegible]ヘノボウが 化けモノが！
登場C-2	まがいモノが イカれ女が おっ[illegible]んよの え　え　と 懐しかったねぇ！
受け身	まだまだっ！ 甘いんだよ なめてんじゃないよ！
投げ	死にな 邪魔なんだよ
気絶	目が霞みやがる！ やっちまった [illegible]ろ
カンチョウやられ	あ[illegible]　女らしく色っぽく やっ　女らしく色っぽく！ 力が入らねぇ
一撃必殺技準備	はあぁ 覚悟 [illegible]ちょいな [illegible]しくやるよ！
[illegible]1	覚悟しな こ[illegible] [illegible]
[illegible]2	[illegible]（小声） うざ[illegible]んだよ [illegible]
[illegible]	往生しな 念仏を唱えな [illegible]
畳ね三連返し	おら　おら　オラァ [illegible]見てきな！
[illegible]	[illegible] 妖斬扇 [illegible]
[illegible]	さけるかよ うかつだな [illegible]だねぇ
[illegible]	みえみえなんだよ いけると思ったか？ [illegible]こんないな？
割り込み	すきだらけだよ！ [illegible]っち向きな かか[illegible]た
[illegible]	とった あるもの [illegible]
[illegible]	ボーっとしてんじゃないよ もた[illegible]たぜ
サイクバースト	ちんたらやってらんないよ！
サイクバーストくらい中	うざいってんだろ？
よろけ	隙をかかれたか

COLOR VARIATION



JAM KURADOBERI

蔵土縁 紗夢



PROFILE

身長	163cm
血液型	B型
体重	不明
出身	中国
誕生日	2月8日
アイタイプ	茶
趣味	料理 暇 [illegible]
大切なもの	厨房 青春 [illegible]
嫌いなもの	優柔不断な男 [illegible]
CV	小森まなみ

バトルスタイル

武器を持たないためリーチは[illegible]流で体得した中国拳法による手[illegible]さと、アクロバティックな動きで[illegible]ほんろうする。

石渡コメント

僕自身が女の子に魅力を感じる瞬間の一つとして、食べ物を食べている時があります。食べ物に執着するキャラとして、紗夢。……安直ないきさつのイラストなのですが、コレがまたうまくいきません。あんまりガッツいていると、単にコミカルな内容になってしまうし、かといってモデルのような娘が上品に何かをほうばっているのも趣旨から外れてしまうし……。描き直しの多かったイラストなのですが、最終的にキャラの注意が食べ物ではなくカメラ目線にいってしまい、反省。

Personality

勝気で負けん気が強いじゃじゃ馬。優柔不断な軟弱者が嫌いだが、自分に対しては非常に甘い自己中心的な性格。持論にはかたくなで、美観にうるさい(ビジュアル系の美男子には非常に弱い)。

と、一見理想論先行派のように思える性格だが、実は風刺した視点から自他を冷静に観察できる超現実主義者である。拳法を体得しているのも、現実を見つめた上で、自分だけを信じた結果である。

Back Story

中国で一、二を争う大飯店「妃悠膳」と「華堅」。それぞれ、味には大変な評判があったが、その本質はまるで違うものであった。「妃悠膳」の方針は、いかに愛情をもって調理し、食べる人に幸せを与えるか、というもの。一方の「華堅」は、金に糸目を付けず、いかに良質な素材で美味な料理を提供するか、というものであった 両者はお互いに水と油の如く反発しあっていたが、いずれも料理人なら誰もが憧れる、料理の名門だった。

紗夢もまた、この二大勢力が台頭する料理界に名を残さんと、日々修行に明け暮れる見習い料理人であった。

Story of XX

「妃悠膳」と「華堅」。すべての料理人が、その肩書き欲しさに精進を重ねるこの時代にあって、紗夢はどちらの名前にも興味を抱いていなかった 彼女にとっては、両店の掲げるポリシーなどまったくナンセンス。「誰にとっても美味しい料理を作る」事こそが大切であって、料理の作られる過程や食材へのこだわりは、足かせとしか思えなかったのだ。

その持論を証明するため、自分の店の開店資金として目を付けた「懸賞金」。その渦中にあるギアの少女を巡る事件に乗じ、紗夢は「ギアは自分が粉々に吹っ飛ばした」事にして、ちゃっかり賞金を手に入れる。こうして彼女は、念願の店を手に入れたのだった。

Winning Comment

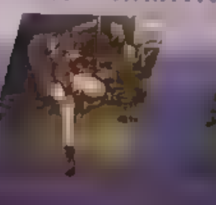
ソル	技は単純なのに迫力に圧倒されそうになたヨ。アブナカタァ……。
カイ	うう……、まだシビレて動けないアル。どこかに肩を貸してくれる優しいオトコはいないアルカ?(ちらっ)
メイ	アイヤー、こんなガキンチョも参加してるのカ。分相応をわきまえるヨロシ。
ミリア	拳の力を集束させるのは発声が一番アルヨ。もっと叫んだらどうカ?
アクセル	単純……。武器が長ければそれだけ狙いが不確かネ。簡単にフトコロ潜れたヨ。
ポチョムキン	筋肉付きすぎ。無駄肉。頭も筋肉カ? ニブニブポヨンアル
チップ	この能力差が解らないカ? 無様を通り越して哀れネ。
エディ	ハッタリの能力に頼る小心者ネ。情けないオトコ。
梅喧	返し技ばかり、つまんないネ。なんか老けてるし。
ファウスト	ち、地球外生命体アルヨ!!! 今のうちに退散が吉ネ!
テスタメント	アイヤー! 大丈夫アルか? か、顔は殴ってないヨ、顔は。
紗夢	天はアタシに二物以上与えたヨ。全部真似できるカ?
闇慈	熱血馬鹿の汗臭いオトコは嫌いヨ。舞とかナントカいっても美しくないネ。
ジョニー	もう見切たヨ。その手い攻撃、何度やってもアタシに当らないヨ。試すカ?
ヴェノム	アナタ馬鹿カ? それ、遊び道具アルヨ。それと、ボールは石投げてるのと一緒ね、卑怯アル。
ディズィー	ちょっとは元気なたようネ! 店のお礼も兼ねてランチおごるヨ!
スレイヤー	体、硬いヨ。洋食ばかりだと栄養かたよるネ。コテコテ最悪
イノ	俗楽は聴かないアル。うるさいだけネ。あと老けてるネ。ダメダメネ。
ザッパ	ま、また地球外生命体アルヨ!! ……こうして見ると、わりと美形アルネ。どうして自分から台無しにするカ。なんとももったいないことアルヨ
ブリジット	は! この匂い! アナタ男の子ね!?! 5年たったらまた来るヨロシ!!

Voice List

ボイス名	ボイス
ダメージ0	あ はっ つぅ
ダメージ1	あう ううっ アイやぁー
ダメージ2	痛いアル! きゃあ ひっど~い
攻撃0	やっ はっ! ハイッ!
攻撃1	ほう 好!(はお!)
攻撃2	ほあぁ 哈ぁ! ここっ!
ガード0	くっ なにそれ
ガード1	痛い…! 当たらないよ?
ガード2	全然甘い 効かないアル 単純すぎるネ
死亡0	く…悔しい…(涙声) こんな所で 負けた…?私が
死亡1	きゃああああー 手加減しらない人ネ! みんなのバイト代が
挑発0	ほぁあああ 情けない 失せろ
挑発1	大した事ないアル くだらない 単調な攻めネ
挑発2	巨[illegible] アルよ せめて[illegible]で[illegible]アル 効かん 効かんアル
敗北0	ふーん…… フーン…… [illegible]~
勝利1	少しはやるアルね いい運動アルね すごい技アルね おかわりはいかが?
勝ちA	肉まん 確定アル 朝飯前アルね
勝ちB	ちょっと やりすぎたアルね 生きてるアルか? 弱い アルね

ボイス名	ボイス
登場A	さぁっ たんと召し上がれ あたしの奢りよ! さぁっ たんと召し上がれ 代金でよければね!
[illegible]	はあ! 蔵土縁紗夢 只今参上アル ちゃっちゃと終わらせるよ!
登場時カイ	ウチの店 開店資金がない あなたボウヤやるヨロシ
[illegible]	[illegible]アル [illegible]! つ 強い!
ダストアタック	スキあり [illegible]アル 吹っ飛ぶよろし!
[illegible]	あ アル 目が腐るアル 立てないアル きゃ
カンチョウやられ	あっそこは~! 乙女の純情が
崩れダウン	あややや
一撃必殺技準備	終わりよ! お見舞いしてあげる 恨まないでね
一撃必殺	天上天下唯我独尊 [illegible]!
覚醒必殺技	もらった 私の勝ちアル
覚醒必殺技 1	行くよ 大人しく逝くアルよ [illegible]中!
覚醒必殺技 2	[illegible] [illegible]! [illegible]
特殊	フォウ チャー!
逆鱗	ほぉぅ
[illegible]	ほわぁ
[illegible]	こ アル
割り込み	見える! 遅い! [illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
投げ	おほほほほほっ
[illegible]	[illegible] 行っく[illegible]
サイクバースト	[illegible]
サイクバーストくらい中	もう[illegible]アル
よろけ	あいややややや!

Color Variation








蔵土縁 紗夢



JOHNNY ジョニー

PROFILE

身長	184cm
血液型	O型
体重	72kg
出身	アメリカ
誕生日	10月24日
アイタイプ	■
趣味	いい女を探すこと
大切なもの	秘蔵のギターコレクション
嫌いなもの	洒落の分からない奴
CV	若本規夫

バトルスタイル
敵の間合いの外から瞬時に攻撃を仕掛けられる居合い切りの達人

ジョニー

石渡コメント
ジョニーは今までのものって、落ち着いた絵が多いんです。今回も初めは、甲板の上でカモメが飛んで、爽やかな笑顔で……みたいな絵を描いていたんですけど、攻撃的な魅力が足りないかなと思って、急きょ戦っている絵に変えてみました。ロングコートをまといながら、戦って動いているところはカッコいいんだけど、そのワンシーンを捉えた時に、一番カッコいいシーンを表現できればいいなと思って描きました。

Personality

おちゃらけた性格で、死語を好み、女性には特に目が無い。普段から飄々とした態度で信頼の置けそうに無いタイプだが、それは彼なりのダンディズムの一環であって、実はかなりの切れ者。知識、経験に裏付けされた、深い人間性を持っている。また、どんな窮地に立たされても、決して取り乱さずに軽いジョークを飛ばす余裕もある。

Back Story

ジョニーに唯一の愛を与えてくれた父がギアに殺されたのは、彼が13歳の時だった。戦災孤児となったジョニーは、愛を失う恐怖から孤独の殻に閉じこもったままの毎日を送る事になる。

しかし、戦災により同じ境遇に立たされた孤児は、ジョニーだけではなかった。そして、彼らはジョニーのように一人で生きていけるほど強くはなかった。それを知ったジョニーは、「父のように人に愛を与えられる人間になりたい」と強く決意する。そして、彼は快賊への道を歩み始めるのであった。

誰にも語られない、一人の男の過去である。

Story of XX

ジョニーにとっては、人であろうが動物であろうが、孤独に疲れてる命を救う事こそが使命であった。例えそれがギアであっても、だ。そして、今回の情報にあった「人に害を成すことの無いギア」こそは、彼の救いを待っている者かもしれない……。

ジョニーは「悪魔の棲む地」へと飛行艇を向け、その地でソルとの戦闘に敗れたディズィーに出会う。異形ゆえに孤独を強いられた少女に、ジョニーは手を差し伸べ、快賊団に迎え入れるのだった。

Winning Comment

ソル	こいつが本物の「居合い」ってやつよ、勉強になったかい?
カイ	ナカナカのハンサムボーイだが、その程度じゃ世界では二番目だな
メイ	なぁんでオマエさんがこんなトコにいんの? 留守中の船を任せといたろ?
ミリア	あ〜、我「ジェリーフィッシュ快賊団」では随時、女性クルーを受け付けている、そこんとこヨロシク。
アクセル	ん〜、グゥレイトなリーチだ! が、その鎖切れが俺に届くまでに10回は抜刀できるんだなぁ
ポチョムキン	まずはエチケットだ……、滝壺のような汗が飛び散らないように上着を着てくれないか
チップ	スピードどうこうと自慢するのは構わんが、それを凌いでしまうジーニアスな俺をとうやって称えてくれるのかな?
エディ	居合の神髄とは心を捉え、それを射抜く心眼の境地。まやかしの攻撃で俺を惑わすことはできん。
梅喧	グラマラスなレェイデーにはそれだけで俺の腕に抱かれる権利がある。さあ
ファウスト	クッ、もう少しでコミニケーションがとれるかと思ったが、さすがにデンジャラスな試みだったか
テスタメント	何人たりとも、この俺から女を遠ざける存在は認めない
紗夢	男を誘うは危険な火遊び、コケティッシュなコスチュームが君を罪人にしているのさぁ
梅喧	エキセントリックにキマったぜ……。この俺の天才的なワルツテクニックで付き合ったんだ、感謝してくれよ?
ジョニー	一流の鑑定士にも見破れないイミテーションがあるとは聞くが……。この奇跡的セクシーフォルムを真似るとは無謀だったな
ヴェノム	戦場でドレスアップは当然のマナーだ。だがチリ一つ被らない余裕がなければ真の身だしなみとは言えんなぁ
ディズィー	だいぶ力をセーブできるようになったようだな。まぁ、それはさておきだ、晩メシは俺の分も用意してちょうだいよ?
スレイヤー	全人類の半分に必要とされる俺様はすこぶるビジーだ。余興のつもりなら、次は金を取るぜ?
イノ	課題はアンサンブルだ その気があるなら俺がクレフになってやる。
ザッパ	悲しまないでくれレディ。さ、その涙を……拭えねぇ! よし、じゃあ俺様の胸の中で好きなだけ……抱けねぇっ!
ブリジット	何故か俺様は非常に不愉快だ。布石のつもりなんだろうが、自分から武器を離して勝てるほど、居合いは甘くないぞ。

Voice List

ボイス名	ボイス
ダメージ0	つ
	くっ
	う
ダメージ1	[illegible]
	うう
	くうお
ダメージ2	おおお!
	ぐはぁ
	ぐはぁぁ!
攻撃0	フッ!
	シュッ
	フッ!
[illegible]	ふん
	はあ!
	てぇあ!
攻撃2	もらった
	そこか……?
	遅い!
ガード0	ほ
	やるじゃない
ガード1	どうした……?
	それで終わりか?
ガード2	おあ ったぁ
	そのへんにしとき……
	危ねぇあぶねぇ
	おおぁあああ!
死亡0	アンビリーバブルだぜ
	油断…… やられちまったぜ
	素敵だぜ
死亡1	ちょっと手を抜き過ぎたか
	おまえ本気でやったろ
挑発0	へーイ
	ゼナーが悪いんじゃないの?
	かかってきな?
挑発1	パーっといこうぜ?
	もっと派手にいこうぜ?
	野暮な真似しやがって
敬意0	アンタなかなかだ
	グッドだぜ
	キマってるぜ
敬意1	ロマンチックだぜ
	ブラヴォーだぜ
	エキサイティングだぜ
勝ちA	ノリが悪かったな
	勝者の特権だぜ?
	そのへんにしときな
	ハッピーエンドの条件は? ハンサムが勝つこと
勝ちB	センスが違うんだなぁ　センスがミステイクだったな
	俺を本気にさせたのは

ボイス名	ボイス
登場A	エレガントに決めるぜ……?
	スマートに終わらせるか
	まばたきすると……見逃すぜ
登場B	ヒーローの条件は? 最後に立っている事だ
	カーテンコールは受け付けないぜ?
	先に言っておくが、俺はパーフェクトだぜ?
登場対メイ	仕事にプライベートを持ち込むもんじゃないぜ
	お、お前[illegible]ぞ?
登場対テスタメント	そうだな、付き合ってもらおうか
	未練[illegible]な
	気になるなら遊んでやるがいいぜ
登場対ディズィー	どこで覚えたんだ? そんな言葉
	アイ……は
	メーイ
投げ	とっとと去な
	晴れよ!
	油断……な
気絶	な、なんか見えるぞ
	足にきちまった
	やっぱ……だな
カンチョクやられ	ふぅおお
	[illegible]マルだぜっ!
	イヤさん
一撃必殺技準備	チェックメイトだ
	[illegible]ぜ?
	伝家の宝刀だ
ジョーカートリック	ジョーカーを引いちまったな
	THE END
	闇を見てきな
「それが俺の名だ」1	[illegible]いくぜ?
	ロイヤルな夢を見せてやる
	[illegible]トキメクぜ?
「それが俺の名だ」2	それが俺の名
	その目に刻み込め
ミストファイナー上段	いい的だぜ
ミストファイナー中段	ミストファイナー!
ミストファイナー下段	足元お留守だ
	飛びな
レバー入れK	[illegible]
	はぁぁあああ!
	真髄を見せてやる
バッカスサイ	[illegible]で決めるぜ
	少し面白くするか
蔵穿ち	無駄だ そういうんだ
サイクバースト	アグレッシブが信条でね
サイクバースト(空中)	シリアスにいくぜ?
よろけ	クリティカルじゃない!?

Color Variation



ジョニー

AXL LOW



PROFILE

身長	179cm
血液型	B型
体重	78kg
出身	イギリス
誕生日	12月25日
アイタイプ	青
趣味	ビリヤード
大切なもの	昔の時代にいる彼女（めぐみ）
嫌いなもの	説教
CV	[illegible]

バトルスタイル
武器のリーチの長さを活かして距離を取り、鎖鎌を使った変則的な攻撃を得意とするトリッキータイプ

アクセル・ロウ

石渡コメント
郊外で旅支度……という所、たたずんでい[illegible]れども。アクセルは、もともとイギリス人でオシャ[illegible]きなんで、女の子のキャラクターと同様に一枚の写真としてきれいに成立するものを意識して描いてみました。

PERSONALITY

典型的な楽天家で、物事をあまり深刻に考えず、アバウトに解決してしまうが、あらゆる事を冷静に観察、分析できる才覚も持っている。ただ、自分のライフスタイルに合わないので、真面目に生きようとはしないだけなのだ。

好色だが、人情には人一倍厚い。それゆえか「死」の存在を激しく嫌い、どんな悪党に対しても「命を奪う」制裁は、決してすることがない。

BACK STORY

アクセルは20世紀の人間である。

スラム街に生まれた彼は、彼自身が持つ超人的な運動神経を武器に、わずか半年で敵味方ともに一人の死者を出す事なく、街をギャングの支配から解放した。だが、その直後……。彼は見えざる力に誘われ、150年後の世界へとタイムスリップしてしまった。それ以来、時空放浪の旅を余儀なくされている。

WINNING COMMENT

ソル	どうよダンナ、俺様腕上げたっしょ?
カイ	まぁまぁ、堅いこと言うなって。これも人助けだと思って、そこを通してくんないかな?
メイ	あちゃー、ちょっとやりすぎたかな。メンゴ。
ミリア	女はブロンドに限るって考えも改めるぜ…
アクセル	違う、違ぁーう! そうじゃなくて、こう! 俺様のチャームポイントはこの100万ドルの笑顔に集約されてるのよ?
ポチョムキン	アンタの先祖はどうも俺たちとは違うと思うんだが、機会があったらそのルーツを探ってみるよ。
チップ	OK、OK! アンタはハヤかったが俺のは長かった。どうよ、勝負は見えてたんじゃないの? ナァ～んちって!
エディ	あのさ、アンタ本当は見えてんだろ?
梅喧	ドレスもチャイナも悪くないんだが、和服ってヤツはなんつぅかこう、色っぽいね。
ファウスト	なんかさぁ、心臓に悪いんだよ……。頼むからもう起き上がんないでくれるかな。
テスタメント	まぁったく、後ろから前からと! 自慢のリーチが役にたちゃしねぇ。
紗夢	俺の疑問は二つ。この時代の女の子はなんでこんなに強いのかってこと、もう一つ、君はホントに料理人か?
闇慈	アンタのそのダンスならどこに行っても食っていけるぜ。だが踊るステージは選んだほうがいい
ジョニー	刃丸をも射抜く閃光の一閃! まるで映画だねぇ、ま、役者が違ったけどな、ニヒヒ。
ヴェノム	アンタさ、見えてはいけないモノが見えるクチだろ?
ディズィー	女の子とコミュニケーションのはずだったんだけどな……。なんかそこらじゅう打撲してるんだけど。
スレイヤー	エスコートってのは女性を守る男のことよ? つまり俺様の辞書にはそこにアクセル=ロウって書いてあるのさ。てなわけで、奥さん紹介して?
イノ	待った! やっぱどっかで見た胸……いやいや顔だな。おかしいな、こんな美しい太もも……あいやや! 顔を忘れるなんて。
ザッパ	なんつーか痛ましいっつーか、忌まわしいっつーか。こんなのに負けたらさすがに泣くしかないな。
ブリジット	ニヒッヒ、遊びに賭して俺様を出し抜こうなんざ10年早いのよ! それ、貸してみ? こうやってやるんだぜ……あたっ!

STORY OF XX

前大会において、結局もとの時代に戻れなかったアクセルは、さらに他の時代をさ迷うことになった。

そして一年後、彼は再び今回の舞台へと舞い戻ってきたのである(ただし、彼自身はあらゆる時代を経て、3年の時間を経験している)。

いたずらに放浪を続けていた彼であったが、何も手掛かりをつかめなかったわけではなかった。自分の行く時代の先々に現れる、自分と同じ時間移動の体質を持つ男……。「あの男」と呼ばれるその人物を追い続ける事で、もとの時代に帰れる手段を得られるのではないか。

アクセルは、賞金首のギアをめぐる今回の話に「あの男」の匂いを嗅ぎ付け、走り出したのである。

VOICE LIST

ボイス名	ボイス
ダメージ0	う / か / ごぁあ
ダメージ1	くあ / ごわっ / だあぁ
ダメージ2	OUCH! / んなあ! / だあぁ
攻撃0	はんっ / てえ! / ひゅう!
攻撃1	へい / ヤッハア / けぇあ
攻撃2	ヒャッホー / くらいな / あらよ!
ガード0	しぜっ! / ほ / ふ
ガード1	いいねえ / カモン / ヘイ!
ガード2	甘いんだよねん / 効かんのかい? / 面白[illegible] うゃ
死亡0	うあああああ / 勘弁なぁ おい / カッヘン てよ
死亡1	あっちゃー! / 俺ってこんなモノ? / んげぇえ
死亡2	やられちまったよ おい / あれ 終わり? / なぁんで勝てんかなあ
挑発1	ビシ と いこうぜ! / そりゃ ないだろ / チキン!
挑発2	そらよ / あまーい / お お見通しさ
敬意0	It's cool / いい感じってるよ / よ 色男
敬意1	かぁわいいねえな / やあ～るしゃん / かっこいいなぁ、アンダ
勝ちA	お粗末 やなしねえ / 立っ ねえよ / やっとやっと良かったのに
勝ちB	ちょろいもんだね! / ウール 決めたろ? / さっすが俺様
勝ちC	[illegible] / にゃはははは / メンゴメンゴ
勝ちD	アンタ弱いねえ / おやすみ / ゆっくり寝てな
登場A	派手 やりますか! / 手加減 くれよ / 楽しくやろうぜ
登場B	腕が鳴るぜ! / ここは 俺様のステージだぜ / ちょっとだけ本気出しちゃうぜえ!
登場対ソル	旦那 久しぶりだねぇ 元気してた? / 見逃してくんないかなぁ? あのこ[illegible] / この写真見て 旦那の子供時代

ボイス名	ボイス
登場イノ	[illegible] あんたの胸 よく[illegible] / あんだよ[illegible] / あらっ、あんたの胸好きだよ / ちょっとまってえ、あんたの胸
受け身	たまらん / 余裕! / どこ 見てんだよ!
投げ	こっちだぜぇ～ / よっと / 貰ったぁ!
ダストアタック	悪いな アンタ / セイヤー / 飛ばすぜぇ～ / 鎌 飛び
[illegible]	やっへ～ / ここはどこ ? / 俺 飛べてる?
カンチョウやられ	そこぁあっ! / あぁあん! / クセになる?
前のめりダウン	お? / あらぁらぁら / 格好がなぁい?
[illegible]	ノ ノ [illegible] / しっかり[illegible]よ? / こいつで決めるぜ?
一撃必殺技準備	のっ[illegible]ぜ / [illegible] / 見てやがれ
[illegible]	HEY! / GoodLuck! / HAVE A NICEDAY
百重鎌焼	いくぜ秘密兵器だ / 見え[illegible]よ / 燃えちまえ
[illegible]	掛[illegible]! / そらよ / くらいな
[illegible]	[illegible] / 天国[illegible]招待だぁ / 気分はどうだい?
弁天狩り	しぇああ! / 落ちろ / [illegible]
アクセルボンバー	アクセルボンバー! / ド[illegible] / [illegible]
天放石	残念だったなぁ / イイ[illegible] / お見通しさぁ
羅鐘旋	[illegible] / ど[illegible]! / [illegible]
レバー入れP S HS	ホウッ / イェー / ヒョウ
白波の焔	[illegible] 白波の焔 / [illegible] / [illegible]
サイクバースト	がんがんいっちゃうよ / もう止まんないい! / 好きにして!
サイクバーストくらい中	[illegible] / ああそこもっとそこあーいーあ[illegible] / [illegible]
よろけ	[illegible] / [illegible] / [illegible]

COLOR VARIATION



ANJI MITO 御津 闇慈



石渡コメント
闇慈の私生活って、なかなか浮かばなかったんですよ。[illegible]普段から、あんな恰好しているのかなぁとか（笑）。こうして考[illegible]ると、闇慈的なところというのがなかなか無くて、私生活の一[illegible]こうとすると、他のキャラとかぶってしまったりするので、今回は[illegible]暴れてもらいました。

PROFILE

身長	183[illegible]
血液型	B型
体重	
出身	
誕生日	
アイ[illegible]	
[illegible]	
[illegible]	賭事、自由
嫌いなもの	天邪鬼、屁理屈
CV	五十嵐 [illegible]

バトルスタイル
扇子を武器とした、[illegible]技を流し、利用する返し技を得意とする。

Personality

格闘スタイルこそ「舞」を機軸にした華麗なる技で構成されているが、本人は理屈より直感に従って行動する熱血漢タイプ。直情的で後先を考えない行動が目立つが、梁天蒙のそれとは異なり、闇慈は単に思慮が足りないだけである。特別に正義感を振りかざしたりはしないが、曲がったことや納得いかないことに関しては、彼なりの反発の感情をあらわにする。

Back Story

御津 闇慈は、滅びし日本人の血を純粋に受け継ぐ者であった。この時代の日本人は存在そのものが貴重であり、世界的な保護を強いられていた。つまり、一般の人間としての扱いは受けられないのである。現存する数少ない「日本人」には、その体制を受け入れる者と拒絶する者がおり、闇慈は後者であった。彼は、身の保全よりも現状の自由を得たかったのだ。

Winning Comment

ソル	痛ぇか？ 意識があんならそれだけ俺様が苦戦したってことよ
カイ	姓は御津、名は闇慈！ 雅号を「舞師」!! 俺の礼節なんてこんなもんだが、ま、勘弁してくれ
メイ	錨が気になる？ いや、これで「攻撃食らうと痛え」ってのがあるから必死でよけられるのさ！
ミリア	佳人薄命 難しく考え過ぎると良いこと無いぜ？
アクセル	ヌーカァ〜!! 役立つわその武器！ なんかスゲーおちょくられた感じ。
ポチョムキン	柔よく剛を制す、……ちょっと違うが、まぁとにかく俺は凄ぇ
チップ	お前の攻撃は軽すぎんだよ。座布団でことがすんじまった
エディ	自分自身を鍛えねぇから才能が枯れるんだよ！
梅喧	鉄砕雷砲の心意気や良し！ んだが……良い女が台無しだぜ？ 笑って得られる幸もあるってことよ。
ファウスト	いや、オマエほら、危機感とか無いの？ 自分に。
テスタメント	鍛いってのはなぁ、努力と根性、熱血の男気ってのがここぞを決めるんだよ！
紗夢	スマン！ 見えちまった!! こうなった以上は俺が責任をとってたなぁ……え？ お呼びじゃない……？
闇慈	モノマネする奴ってのは凄ぇ観察力なんだってなぁ？ 俺がどんなお仕置きを考えてるか言ってみ？
ジョニー	闘いは常に真剣勝負！ オチャラケっからそんなザマになんだよ！
ヴェノム	っか〜！ アンタらそんなもんまで武器にしちまうのか？ 世界は広いねぇ、って俺もアレか？
ディズィー	ちょっとした学術的興味ってやつだったんだが……、こいつは粋じゃねぇや。大の大人が寄ってたかるのは益体もねぇ。
スレイヤー	紳士たるものハンケチを血で汚したとあっちゃ色々とアレだろ？ 茶でもすすってろってことよ！
イノ	囃子ならちったぁ心得てんだが、ウマがあわねぇのはしょうがねぇ。だが意地の張り合いじゃ俺は負けねぇ！
ザッパ	天地四方を浄め、清風を呼び込む舞の力よ！ 邪霊、悪霊まとめて往生（……まだこっち見てるよ〜、勘弁してくれよ〜）
ブリジット	前芸としてはそこそこ、だが芸の前にはせいぜい門付けってとこだな。お互い精進しようや

Story of XX

数十年前、日本は異形の侵略者たちにより壊滅に追い込まれた。その侵略者たちは、たった一人の「ある男」により生み出されたと言われている。闇慈は、日本壊滅の元凶ともいえる「あの男」の手掛かりを追って旅を続けていた。しかし、その動機は憎しみを持って復讐を果たすためではない。彼なりに「あの男」を追う目的があったのだ。自らの人種を偽り、闇慈は今日も旅を続けていく。その先にあるものは、無明の闇に包まれた明日だけであった。

Voice List

ボイス名	ボイス
ダメージ0	なっ く う
ダメージ1	くお てめぇ！ かはっ
ダメージ2	痛え！ うわあ ごわぁあ！
攻撃0	よっ はっ ほ
攻撃1	ハイ！ おありゃ！ せい！
攻撃2	おらよ とっときな！ でぇりゃあ！
ガード0	く なっちゃいねーよ
ガード1	甘いっ！ おしおい
ガード2	腰を締めな 踏み込みが足りねぇ！ 見え見えだな
死亡0	こんちくしょ うおあああああ！ [illegible]
死亡1	世界は広いぜ ド　こぜ 次は本気を出してやるよ
挑発0	やる気がねぇなら帰えんな！ なめてんのか　？ 度胸が足りねぇ
挑発1	セコイ真似すんなよな [illegible]ならそう言えってのに！ しまいにゃキレるぜ
挑発（扇子）	退屈だぜ
[illegible]0	いや　ほは たぁはは いやいやいや 一本取られたぜ
[illegible]1	かないませんなぁ こいつぁ驚いた 天地に無双の舞だ
勝ちA	[illegible]をして我に及ばず いつでも相手になってやんぜ？
勝ちB	成敗 未熟 [illegible]よ！
登場A	始めっからトバシてくぜ？ 手抜きすんなよ？ 待たせたなあ
登場B	[illegible]て考えたきな [illegible]　当たるかな　？ [illegible] ちょろちょろしてんじゃねえ！
投げ	[illegible]
ダストアタック	[illegible]よ！ [illegible]しまいな
気絶	ち　ちょっと待て ま、まだやれるぞ か　かかってこいオラ…！
カノチョウやられ	[illegible] 初体験 次世代攻撃？
一撃必殺技準備	はぁぁあ！ やるしかねぇか トドメといくぜ！
絶	絶 あれ！　大技いくぜ
一撃必殺「彩」1	[illegible] 舞の手[illegible]！
一撃必殺「彩」2	[illegible]「彩　」
出力	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
風神	[illegible] [illegible]
「風神」派生技	[illegible]するぜ！ お留守だぜ
[illegible]	[illegible]
天神[illegible]	天神[illegible]
[illegible]	[illegible] [illegible]
サイクバースト	[illegible]
サイクバーストくらい中	[illegible]
よろけ	[illegible]
未使用	[illegible]
未使用	ほうけてんじゃねえぞ

Color Variation




Venom
ヴェノム
PROFILE
バトルスタイル
ビリヤードを戦術に取り込み、変則的な
飛び道具を主力とする
石濤コメント

Personality

暗殺者という立場ではあるが、穏やかで隠し事のできない性格。幼いころから感情を発露できない環境で育ったため、人生に特別な目的意識を持たず、ただ「生きている」という意識だけを継続させようとしている。しかしそれは、自分の存在意義を無意識に求めているためである。概念的ではなく、直感的に殺人を嫌っているため、任務以外の殺生には心苦しさを覚えている。

Back Story

幼くして孤児となったヴェノムは、アサシン組織に拾われ、その一員となる。しかし、彼の繊細な内面は暗殺者としての才能を開花させず、自らの価値を見出せぬままに月日は流れていった。やがて、組織は「役たたず」としてヴェノムを処分する事を決定する。そこで彼に手を差し伸べたのが、組織の新たなる首領となったザトーであった。初めて自分を必要とし、価値を認めてくれたザトー。その瞬間から、ヴェノムはザトーへの揺るがぬ忠誠を誓ったのである。

Winning Comment

ソル	余力があるのは解っているが、まだ闘うつもりなら覚悟したほうがいい。今の私に隙はないぞ。
カイ	仮にも先陣に構える立場とて、公職に殉ずることが君の望みではあるまい?
メイ	白面を悔やむことはない。
ミリア	あの方は君を慕っていた……。何故裏切ったのだ……
アクセル	長さには自身があったんだが、私の上をいくとはな。
ポチョムキン	唯一でも絶対的に信頼できるものは武器になる……か。学ばせてもらったよ。
チップ	スピードは君に一日の長がある。特技に満進すれば弱点もカバーできるはずだ
エディ	ザトー様、必ずお助けいたします! しかしこれは根が深い・・
梅喧	「斬る」ことを目的とすれば、日本刀に勝る武器は無いはず。どうやらその刀は腰が伸びていたようだな。
ファウスト	組織の専属医は世界でもよりすぐりの者だ、病に立ち向かう勇気があるのなら紹介しよう。
テスタメント	これほど大量の法力を一度に放出できるとは……。根本的に我々とは造りが違うらしい。
紗夢	組織にも素手を使った戦士は居るが、破壊力を上昇させられる者は見たことがない
闇慈	解釈の仕方一つでどんな手段も攻撃に転ずる、私の研究課題でもある
ジョニー	何故踏みとどまったのだ? あそこで振り切っていれば君が勝っていたはずだ
ヴェノム	私の真似は構わんが、魂を蝕まれるぞ。止めたほうがいい・・…
ディズィー	信じがたい戦闘能力だ……。たゆまぬ精があるのなら、納まっていた方がいいのかもしれないな。
スレイヤー	組織はザトー様のものだ。たとえあなたでも譲れはしない。
イノ	音響を装い虫の羽をむしるか、仕掛けが分かれば攻略は難しくない。
ザッパ	相手を誤ったな 恨みを買うのは稼業の内だ 今更怨霊ごときには驚かない
ブリジット	君の技は完璧だったが、全て見えていた。ヨーヨーでは必殺に一息足りぬことを知り、私は今のスタイルを確立したのだからな。

Story of XX

次元牢から解放されたザトーのその後の消息を知る者はいなかった 少なくとも、次元牢に再び投獄されたという記録は無いが、その生死すら分からない状態だった。組織ではザトーの死亡説を唱える者、または首領の立場を捨てて逃亡した、などのウワサが広まっていたが、長年ザトーの片腕を務めてきたヴェノムは、それらはすべて憶測にしか過ぎないと、信じようとしなかった

そんな折、ヴェノムの元へ舞い込んで来たのは、ザトーと思われる人物の目撃情報であった。事の真偽を確認するため、一人赴いた捜索行の果て、彼はザトーの死を知る事となる。

Voice List

ボイス名	ボイス
ダメージ0	むっ!
	む
	んん!
ダメージ1	くはっ
	うお!
	かっはぁぁっ!
ダメージ2	ぐぁあ!
	[illegible]
	[illegible]
攻撃1	はっ
	[illegible]
	ふん
攻撃2	はぁ
	[illegible]
ガード0	ぬ
	まだだな
ガード1	[illegible]
	浅はかな
	ぬるいな
ガード2	それで終わりか
	読めているぞ
	これまでかぁぁっ!
死亡0	うああ
	不覚…!
	ザトー様……
死亡1	私が未熟なばかりに
	ここが墓場になると……
	手も足も出んとは
死亡2	あきらめるわけには……
	私も参ります
	キュ…無しでも?
勝利0	まるで相手にならんな……
	きみは退屈だ
	地味な技だな
勝利1	それが君の戦法なのか
	お茶の時間にしたいのだが
	これほどとは……
勝利2	[illegible]いたな
	並の腕ではないな
	[illegible]してくれたな
勝利対エディ	たとえムクロだけでも
	返してもらうぞ!!

ボイス名	ボイス
	[illegible]
勝ちA	[illegible]
	一個のチョークで十分だったな
勝ちB	[illegible]
	[illegible]
登場A	[illegible]
	[illegible]
	始めるか
登場B	[illegible]なるか
	[illegible]
受身	こちらの勝ちだな
投げ	すまんな
ダストアタック	[illegible]
気絶	く…気配が読めん
	[illegible]
カンチョウやられ	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]
一撃必殺技準備	漆黒のレクイエムを
ディバインヘッサー	[illegible]
	[illegible]
ダークエンジェル1	[illegible]
	[illegible]
	ダークエンジェル!
ダークエンジェル2	[illegible]
	[illegible]
スティンガーエイム	SHOT
	[illegible]
カーカスライド	マッセ!
ダブルヘッドモービット	ダブルヘッドモービット!!
[illegible]	見切ったな!
	[illegible]ではない……!
レッドヘイル	レッドヘイル!
バックステップ	ふっ
	甘い
	外れた
デュービスカーブ	デュービスカーブ!
	死角をとったぞ!
	攻が読めるか?
サイクバースト	[illegible]
サイクバーストくらい中	ファールをおかしたな
よろけ	く、この威力!
	[illegible]
挑発	離れて見るように…な!

Color Variation



ヴェノム

TESTAMENT テスタメント



身長	185cm
血液型	解析不能
体重	75kg
出身	スイス
誕生日	[illegible]月[illegible]日
アイタイプ	[illegible]
趣味	[illegible]
大切なもの	[illegible]ポテト
[illegible]もの	ソル、[illegible]小林[illegible]

テスタメント

[illegible]世界で[illegible]性の[illegible]タイプで[illegible]

石渡コメント
彼の運命的なところも、[illegible]す。[illegible]の[illegible]に取り憑かれて、どうにもならないところ……などですね。彼は女性的な恰好をしているので、ブリジットじゃないんですけど、[illegible]性のようなイメージになるようにしてみました

Personality

テスタメントは本来、人のために何かできることがあれば、惜しみなく自らを犠牲にできる心優しき青年である。

博愛主義的な部分もあり、罪人ですら、彼にとっては罪を咎めるよりも、更正を促す事が優先される。特に子供が好きで、率先して孤児たちを引き取り、その世話をしていたこともあった。

勤勉で好奇心が強く、暴力を激しく嫌っている。

Back Story

育ての親であるクリフに深い恩義を感じていたテスタメントは、いつかその恩を返すべく、クリフの後継者になる決意をしていた。

しかし、当時従事していた遊軍の任務中に、某先進国の計画に巻き込まれたテスタメントは、ギアに改造されてしまった。

強靭な精神力のおかげで、意識や記憶までは奪われなかったものの、強制的に植え付けられた「人類抹殺」の命令には抗えず、人類に牙を向けたのだった。

Winning Comment

ソル	貴様を思うと心が渇く……! 消えて無くなれ!!
カイ	帰るがいい……。公権の出る幕ではない。
メイ	子供とて加減のできる身体ではない、帰ってくれ……。
ミリア	まるで魂の抜け殻だな……。心ここにあらずで勝てると思ったのか?
アクセル	まだ帰らないのか? そもそも物理的に私を消すことなどできないということがな。
ポチョムキン	バケモノ扱いされることには慣れている。貴様に言われるのは心外だがな。
チップ	それだけの足があるのなら帰り道も早かろう、……消えろ。
エディ	まさか……、まだ「仲間」が生き残っていたというのか?
梅喧	そういった怨嗟を喰らい続けることが我々の性なのだ
ファウスト	私もまた「生きる」ことと向かい合っている 負けるわけにはいかない
テスタメント	愚かだな……。生身で召喚を担うことが、どれだけ負荷を要するのか解らなかったのか?
紗夢	フン、賞金目当てか。私も賭けられた金額に見合う働きをせんとな、ククク!
闇慈	私は、存在することに命を賭ける者の壁だ。単なる興味で越えられると思うな
ジョニー	切り札は私に味方したようだ、ジョーカーを引いたのは貴様の方だったな
ヴェノム	意外な戦闘スタイルだったよ、しかし玉遊びの粋は出ていないがな。
ディズィー	あの頭領の下ならば私も安心だ。もうここへ寄る必要もあるまい。
スレイヤー	これが千年を閲した闇の力か。ずいぶんと、あっけない
イノ	誓いを持する刃に見境がない。死処に恵まれたくば、ここには近づかないことだ。
ザッパ	私は一貫にすら悟神(しんしん)を従えているのだ。憑霊の君に勝ち目は無い。
ブリジット	私がことのほか体格差に苦労したから、その程度の怪我で済んでいるのだ,早々に立ち去ってくれ。

Story of XX

前大会でのジャスティス死亡により、本来の人格を取り戻したテスタメントであったが、積み重ねた業の深さは彼を苛み、人として生きることに絶望させていた。

生きる目的もないまま、自暴自棄になって放浪していたテスタメントは、いつしか「悪魔の棲む地」と呼ばれる森へと迷い込む。そこで彼は、人里から離れて暮らしていたディズィーと出会ったのだった。

彼女の話をなかば強引に聞き出すうちに、いつしか彼女を守るために戦う事が彼の存在意義となっていた。

ディズィーが自分の居場所を見付けた今、テスタメントは独り何を思うのか

Voice List

ボイス名	ボイス
ダメージ0	く
	ふふ
ダメージ1	ははは
	ク…クック
	グフッ
ダメージ2	くおあ
	バカな
	は
攻撃0	フッ
	ふん
	そら
攻撃1	はぁ!
	おぉお
	大人しく[illegible]
攻撃2	無益な
	離れ
ガード0	[illegible]
	ふん
ガード1	甘い
	無駄なことを
	その調子だ
ガード2	もっと攻めてみろ
	それが限界か?
	うおおおおお
死亡0	とっ…とうさん
	力が…足りない
	まだ…早い
死亡1	バカな、この力が…?
	このままでは
	限界を引き出せ
挑発1	[illegible]ているぞ
	もっとやるがいい
	あさましい真似を
挑発2	無様に等しい
	無理をすれば墓を掘くぞ
	或る経験か?
勝利共通	生身[illegible]てやるな
	力を使わねばならぬ
	楽しませてくれる
勝利1	[illegible]
	[illegible]している
	[illegible]
勝ちA	[illegible]
	この[illegible]さなせん
	もう…会う事も無いだろう
勝ちB	勝ったな
	秒殺など[illegible]かも知れんな
	ここから先には行かせない
敗北A	[illegible]
	[illegible]気にはなれんか

ボイス名	ボイス
	私に勝てると思うのか…?
敗北B	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]
勝利対ディズィー1	そんな[illegible]のだな
	[illegible]
	[illegible]
勝利対ディズィー2	[illegible]よかった
	[illegible]
	[illegible]
勝利対ジョニー	[illegible]
	ディ[illegible]せかう
	[illegible]
崩す	まだ[illegible]ぬか
	[illegible]
	[illegible]
覚醒	[illegible]るというのか…?
	く…おのれ
	おあぁ
カノチョウやら[illegible]	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]
ナイトメア[illegible]	[illegible]
	[illegible]
ナイトメア[illegible]2	ナイトメア[illegible]
	[illegible]
セブンスサイン1	[illegible]
	[illegible]
セブンスサイン2	[illegible]
	[illegible]
[illegible]	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]
ウォレント	[illegible]
	[illegible]
グレイヴディガー	[illegible]
エグゼビースト	[illegible]
	[illegible]
ファントムソウル	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]
マスターオブパペット	[illegible]
	[illegible]
サイクバースト	[illegible]
サイクバーストくらい中	[illegible]
よろけ	く…やるな[illegible]
喪失	おおおお!!

Color Variation



テスタメント

DIZZY ディズィー



石渡コメント
ピンナップというか、Tシャツが体のライン[illegible]なくてもエロティックに着るようにというコン[illegible]で描いています。胸のラインや腰のライン[illegible]んだけど、イヤらしくなるようにって 笑 [illegible]部分以外は、何も考えてないです 笑

Profile

身長	167cm
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
出身	不明
誕生日	12月25日(仮)
アイタイプ	赤茶
趣味	羽の毛繕い(?)
大切なもの	[illegible]
嫌いなもの	賞金者
CV	藤田 佳寿恵

ディズィー

バトルスタイル
人間とギアのハーフであるが故に、ギアとして分裂した人格が、自らの意思とは無関係に本体であるディズィーを防御、反撃する。その姿は、何にでも変形が可能である。

Personality

ギアと人間の間に生まれたハーフ。生まれてから急速に成長し、外見とは裏腹に現在は満3歳。卓越した情報吸収能力を持ち、精神年齢的にも人間における20歳のものを超えている。

疎外されていたために、多少、人間に対して不信感を抱いてはいるが、素直で純粋な心の持ち主。自然や人間には愛を持って接し、争いを極端に嫌う。

かといって、単なる平和ボケで終始することなく、人間の存在や環境破壊は自然のサイクルの一環と考えた上で、自分を取り巻く辛い運命に抗している。

Back Story

ある村に捨て子として放置されていた彼女は、人の子そのものだったという。

身寄りの無い老夫婦が彼女を引き取ってから半年後、日を追うごとに成長していく彼女の体と知能に、村の人々は恐れを抱くようになった。そしてある日、彼女の体に尻尾と翼が確認されるに至り、彼女をギアとして処分する事が決定する。

だが、それまで彼女を我が子同然に育ててきた老夫婦たちには、村の決定に同意することができなかった。村人から守るため、老夫婦はある場所へと彼女をかくまう。誰も近付くことの無い「悪魔の住む地」と呼ばれる森であった。

Story of XX

「悪魔の棲む地」にある洞窟に独りで生きてきた彼女は、ついに隠れ家を人間に発見され、籠城を余儀なくされてしまう。だが、幾度も襲撃してくる人間たちに対してすら、彼女は決して大きな傷を負わせる事はなかった。しかし、その抵抗にも限界が近付いていた。

そしてついに、ギアの力を持つ男・ソルの、強大な力の前に敗北してしまう。その時、彼女の前に現れたのは、快賊団を率いるジョニーだった。

長い孤独の末に、温かい仲間を手に入れたディズィー。彼女の現在の役割は、専らお使いと食事当番である。

Winning Comment

ソル	えぇと、もう大丈夫ですよね? 夕食待たせると、みんなに凄い怒られるんで、もうおいとまします。
カイ	ごめんなさい、まだ上手に力加減ができないんです。
メイ	もう、危ないじゃないですか。何するんですか、いきなり?
ミリア	あの 私 もう賞金かかってないみたいですよ?
アクセル	ごめんなさいっ こんなにはしゃぐの 久しぶりで 力入っちゃいました?
ポチョムキン	ごめんなさい 今は帰りを待ってくれる人達がいるんです
チップ	すごい 針の穴を通す攻撃ですね 私なんか不器用で、いつも壊してばっかりなんですよ。
エディ	人かどうか 喧嘩するきっかけはあるかもしれませんが、仲良くなる事とかは関係ないんですよ。
梅喧	落ち着いてください とうして戦うところから始めなきゃいけないんですか
ファウスト	お医者様 ? こ ごめんなさい! とても急いでいたものですから!
テスタメント	私が今 幸せなのも あなたがいてくれたおかげです ありがとうございます。
紗夢	えと 高麗人参と杏子酒と お使い頼まれただけだったんですけど
闇慈	きゃぁ! 驚かさないでください。この子達が制御を離れたら、大怪我しゃすまないんですよ。
ジョニー	晩御飯はちゃんと用意しますから。えと……食材を買ってこなくちゃ!
ヴェノム	私ならともかく……。クルーのみんなに手を出したら、怒りますよ?
ディズィー	ええっと……。今、私が生きていると思われると、なんか政治的にまずいんだそうです
スレイヤー	と、どうしたの、ウンディーネ!? それ以上したら、この人死んじゃうよ! お願いやめて!
イノ	(ネクロが全力を出した……。この人はいったい?)
ザッパ	見てください、ほら。私にも二つ憑いてるんですよ。もしかして……同族の方ですか?
ブリジット	私にもう賞金はかかってませんよ? それと、賞金は紗夢さんが持ってちゃいました。

Voice List

ボイス名	ボイス
ダメージ0	う あ ん
ダメージ1	きゃっ いやっ
ダメージ2	ああ あぁあ! きゃあ うぅく
[illegible]2	あっ 不意を突かれて驚いたように いけない ダメ
ガード1	く
ガード2	やめて お願い これ以上
死亡0	どうして お母さん… お父さん きゃああああ
死亡1	みんな さよなら お当番が
挑発0	お願い 人ともやめて いい子だからやめて どうしよう それほどの力があるのに
勝利0	あまり刺激されると、この子たちが 私を殺したいのですか ?
勝利1	あっ ウンディーネ、大丈夫だよ なぜかネクロが負んでます 暴走させるとみんなに怒られるんです みんな 勝ったよ
勝5	あの もう帰ってもいいですか? いけない、夕飯に間に合うかな

ボイス名	ボイス
背後み	今日は[illegible]当番なので 今日は食事当番なので [illegible] 早く帰らないと[illegible]
背後み2	みんなを待たせたくないんです [illegible]
登場対ジョニー	[illegible] メイ[illegible] ええとお[illegible]ますよ は[illegible] みんな仲良[illegible]てくれます
登場対テスタメント	[illegible] [illegible]言ってましたよ
投げ	お願いやめて
ダストアタック	離れて どうしたの? あっあ
カンチョウやられ	はぁう これは[illegible] ? ダ メ
覚醒技発生	もう やめて く 苦しい もう 誰も傷つけたくないの
ネクロが怒った場合	きゃあああああ [illegible] 下衆とも[illegible]生きては帰れんぞ!
サイクバースト	ああ
サイクバーストくらい中	ネクロ やってくれたな!
よろけ	あれ? 何か

Color Variation



特殊登場演出集 其の一

キャラ同士の細かい設定が魅力でもある本シリーズ。ここでは特定の組合せで変化する特殊な登場シーンを集めてみた。

再び向かい合うライバル。自由と規律 相反する二人の闘いは いつ終わりを迎えるのだろうか





再び交えるライバル。封雷剣を煌めかせ カイの闘志が稲妻のごとく輝く。

カイ「軽く流せると思うな」
決意にも聞こえるカイの言葉。

ソル「しゃあねえな……」
さらなる闘いの幕が

幸せを手に入れたディズィーを前に、テスタメントはうれしそうに、しかしどこか哀しそうな表情で言う。「そう、そこがおまえの居場所だ……」



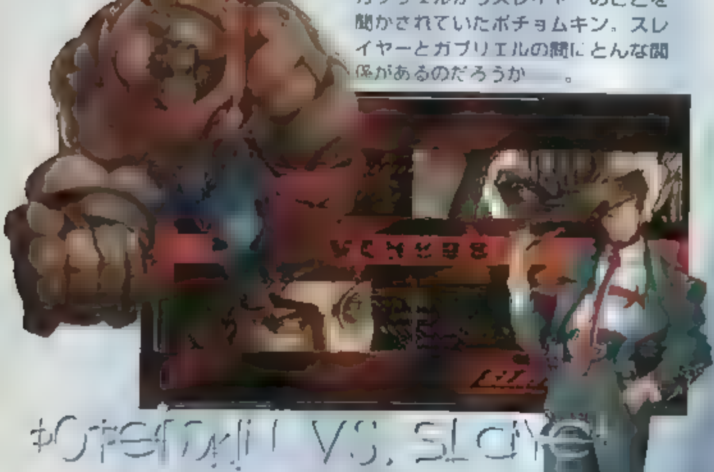


テスタメント 「……幸せそうで安心したぞ」
ディズィーの幸せを喜ぶテスタメント。

ディズィー 「……みんなの役に立てて くれます」笑顔で応えるディズィー

……そこがお前の居場所だ

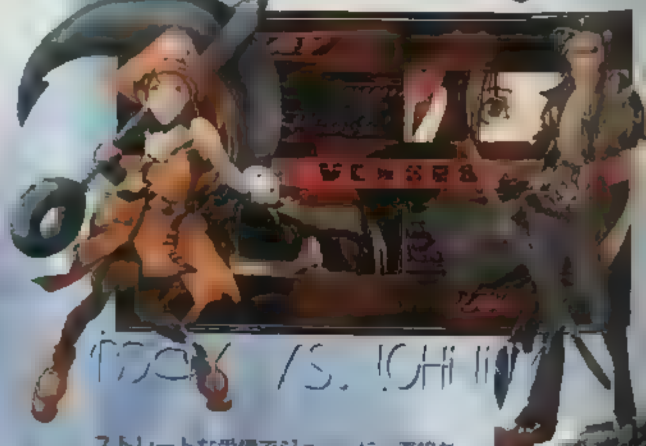
ガブリエルからスレイヤーのことを聞かされていたポチョムキン。スレイヤーとガブリエルの間にどんな関係があるのだろうか――。



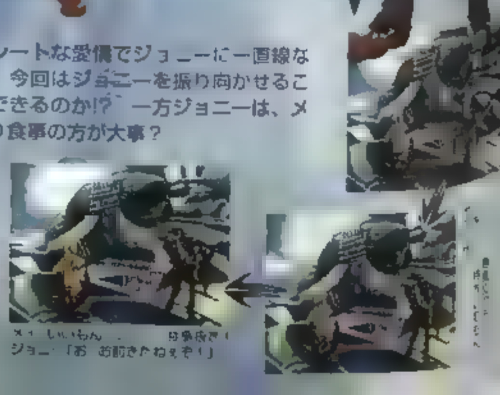


ポチョムキン……は……楽しみでしょうかな。

スレイヤー「……ならば……を超えて欲しいものだ」



ストレートな愛情でジョニーに一直線なメイ。今回はジョニーを振り向かせることができるのか!? 一方ジョニーは、メイより食事の方が大事？



メイ「しいちゃん……」
ジョニー「お、お前さんかねぇぞ!」

技表の見方

マッパハンチ

30 / 20

立ち 根 / 4

ガトリングコンビネーションルート

立ちP　しゃがみK

近立ちS

GRAPHICS

Arts List

SLAYER
I-NO
ZAPPA
BRIDGET
SOL BADGUY
KY KISKE
フォースロマンキャンセル対応表
Background Graphic Arts
Ending Graphics
Creators Interview
Haikuの

基本用語　本書では、いくつかの用語を以下のように略して表記している箇所があります

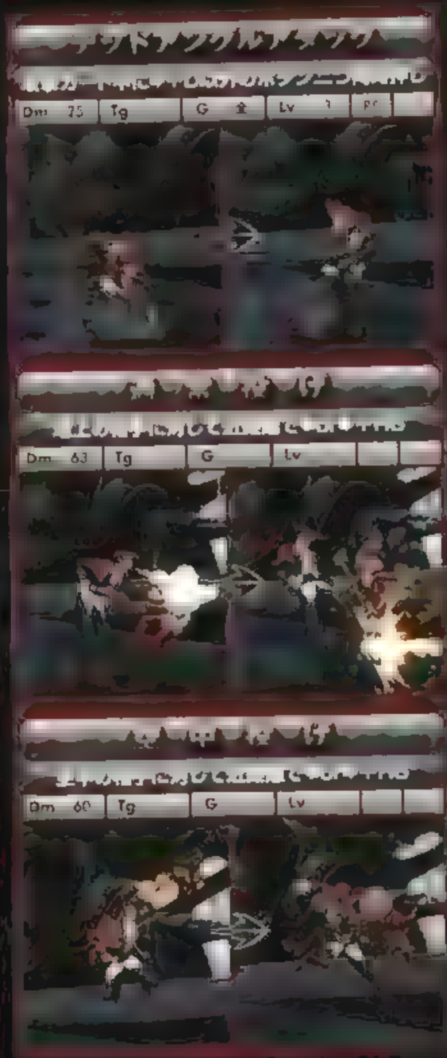
ガトリングコンビネーション → ガトリング
ダストアタック → ダスト
ロマンキャンセル → ロマキャン
フォルトレスディフェンス → フォルトレス
デッドアングルアタック → デッドアングル
デッドアングルアタック → DAA

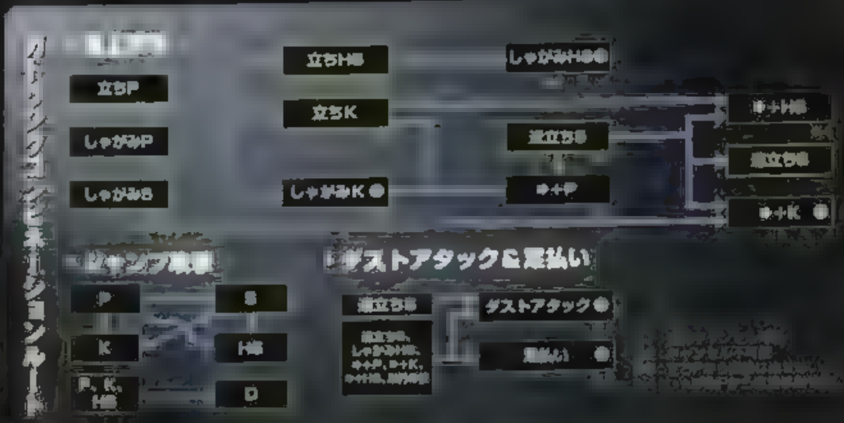


触れたらやけどする抜群の破壊力
トリングルートとダッシュ形態は難
だが、それがスレイヤーの武器になっ
ている。激しい操作をモノにして、
方向から押しまくってはいかがか









■地上攻撃

ガトリングルートに乏しいスレイヤーは、単発の通常技が重要だ。まずは中間距離。ここでのけん制は、振りの小さい立ちKが主軸になる。これに組み合わせていくのが、相手の➡+Pをつぶす目的のしゃがみHS、よろけ誘発技である立ちHSだ。近距離では攻撃発生が早い近距離立ちSがカギを握る。ここから遠距離立ちSへつないで有利状態を保とう。その遠距離立ちSの有利時間は、何とヒット時に近距離立ちSやしゃがみKが目押しで連続技になるほど。これを使わない手はないぞ。次に対空技。ジャンプ防止の➡+HS、対空やダッシュ用に立ちP、真上に強いしゃがみSを使い分けていきたい。後は➡+Kにも注目。しゃがみガード不能で、宙に浮いている間は相手の地上での投げを無効化できる。

■ジャンプ攻撃

飛び込む際に信頼できるのはジャンプHS。下方向に異様な強さを持つので、ある程度なら対空技をつぶしつつ攻撃できるだろう。ジャンプDはカウンターヒットを取れば、空中追撃できるのが特徴。ちなみに、ジャンプSの攻撃発生はかなり早めだが、後ろ足から判定が出るため実戦ではその早さを活かしにくい。

■システム共通技

ダストは見切られにくく、空中連続技も高威力なので多用したい。足払いは珍しいスライディング系の技。終わり際がカウンターヒットすれば空中連続技を狙えるぞ。通常投げは一瞬相手がよろけ状態になるが、回復されることは無い。デッドアングルは攻撃発生が遅いのが難点。なお、スレイヤーのダッシュはその途中に無敵時間があり、ダッシュ、バックステップともにその途中でジャンプできる特徴がある。ジャンプした後もダッシュ、バックステップの無敵時間分はしっかり継続されている。

スレイヤー

フェイント	
Dm	[illegible]
G	[illegible]
Tg	[illegible]
Lv	[illegible]



マッパハンチ	
Dm	P 40 K 45
G	立 屈 空F
Tg	[illegible]
Lv	5



フットルース ジャーニー	
Dm	36×3
G	全
Tg	2 36
Lv	4



D(ダンディー)ステップ	
Dm	[illegible]
G	-
Tg	[illegible]
Lv	[illegible]



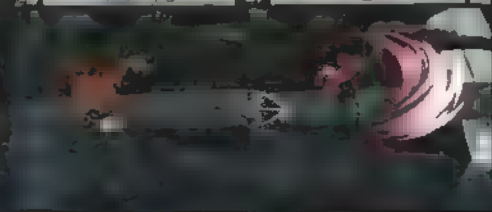
クロスワイズヒール	
Dm	35+40
G	立 屈 空F
Tg	3 48
Lv	[illegible]



パイルバンカー	
Dm	80
G	立 屈 空F
Tg	[illegible]
Lv	5



アンダープレッシャー	
Dm	30
G	立 屈 空F
Tg	15 48
Lv	3



イッツ レイト	
Dm	44
G	立 空
Tg	15 48
Lv	5



アンダートウ	
Dm	60
G	カード不能
Tg	2 72
Lv	3



フェイント／攻撃をせずに着地する◆+Kのフェイント。着地後にスキがあるため、使いにくい。

マッパハンチ／移動しつつパンチを繰り出す突進系の技。PとKでは攻撃発生、移動距離、硬直時間などに差が見られ、総じてPの方がコンパクトな性能となっている。Kマッパハンチはロマキャン後の連続技が狙いやすい半面、ガードされると一応反撃確定なので注意。

フットルース ジャーニー／円弧状に舞って突進していく技。攻撃判定は6回出現し、そのうち3ヒットするようになっている。また、この技は事前のジャンプのベクトルで技の方向と速さが変化する。昇りジャンプで出せば急上昇し、空中ダッシュから出せば横に突進する、といった具合だ。

D(ダンディー)ステップ／いったん体勢を低くしながら後退し、しかる後に前かがみしながら突進していく技。出始めの一瞬は無敵状態で、突進中にボタンの追加入力によって攻撃が可能だ。KはPに比べて各動作が大きくなっている。

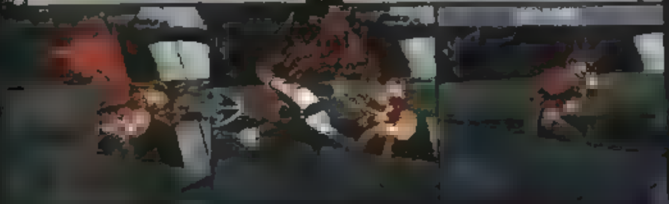
クロスワイズヒール／Dステップの追加入力技の一つで、宙に浮きつつ2段蹴りを仕掛ける。2段目の攻撃直前までやられ判定が低い位置にしか無く、対空兵器として信頼度が高い。また、ヒット時は相手は長い間ダウン復帰不能で、地上ヒットならダウン復帰前にしゃがみSで追撃できるぞ。

パイルバンカー／Dステップの追加入力技の一つで、渾身のストレートを繰り出す攻撃。群を抜いたダメージと気絶値が特徴だ。そしてカウンターヒット時は相手をより遠くに吹っ飛ばし、ドの効果も追加される。狙ね逆ってきたしっかり追撃していこう。

アンダープレッシャー・イッツ レイト／プレッシャーはDステップの追加入力技フックによる攻撃を繰り出す技。ガードほぼ五分状態で、カウンターヒットさせけを誘発できる。イッツ レイトはアンシャーからの追加入力で出せる中段攻力はアンダープレッシャーの硬直中なでき、最速で出せば連続ヒットはしないげと無敵技以外では割り込まれないドされてもほとんど反撃はなく、カットなら相手を浮かせるので追撃が可

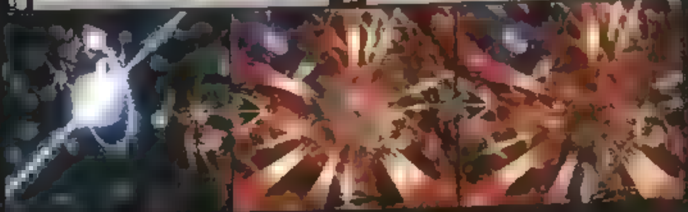
血を喰う宇宙

Dm 30 ／ (ロットン投げ間合い)



直下型ダンティー

Dm 100 ／ 立 屈 空 ／ Lv 5



デッド オン タイム

Dm 120 ／ 立 屈 空 ／ Lv 5 ／ RC



永遠の翼

Dm 88 ／ 立 屈 空 ／ Lv 5 ／ RC



オール デッド

Dm 全体力 ／ 全



アンダートウ／体をひねりながら炎をまとった裏拳で攻撃するガード不能技。攻撃発生の遅さはもちろんだが、ロマキャンをすれば空中連続技で大ダメージを見込めるため、特に起き攻めにおいてその真価を発揮する。

血を喰う宇宙／相手にかみついてよろけを誘発させるコマンド投げ。投げの成立まで若干時間はかかるものの、広い投げ間合いと追加ダメージは非常に魅力的。重要な戦力となるだろう。

直下型ダンティー／斜め下へ向けて急降下する突進系の覚醒必殺技。地上の相手にヒットするとよろけを誘発。カウンターヒットならば吹っ飛ばし効果に変わる。このよろけは簡単に回復されてしまい、追撃はなかなか難しいのが残念なところ。そして攻撃発生前まである対打撃無敵時間もあまり信頼できない。連続技で活躍させよう。

デッド オン タイム／拳を突き出しながら横にかっ飛んでいく突進系の覚醒必殺技。その特徴は何といっても、暗転後の攻撃発生が0F な事。つまり暗転前にガードをしておかないと、暗転後にガードできないのだ。暗転後ガード不能の距離も画面半分近くをカバーしているため使いやすい。実戦ではその攻撃発生の早さとリーチを活かし、反撃技として使うことが多くなる。相手の技のスキをしっかり覚えよう。

永遠の翼／背中に翼を生やし、斜め上にかっ飛んでいく対空系の覚醒必殺技。ヒット時は相手を高く浮かし、ダウン復帰不能状態で落下させる。威力が低めなので、しっかり追撃してダメージを稼ごう。また、この技には暗転前から攻撃発生後まで対打撃無敵があり、起き上がりや割り込みに重宝して使っていけるのも特徴。ただし、空振りした場合はかなり危険な状態に。着地前まで攻撃をくらうとカウンターヒットになってしまうからだ。

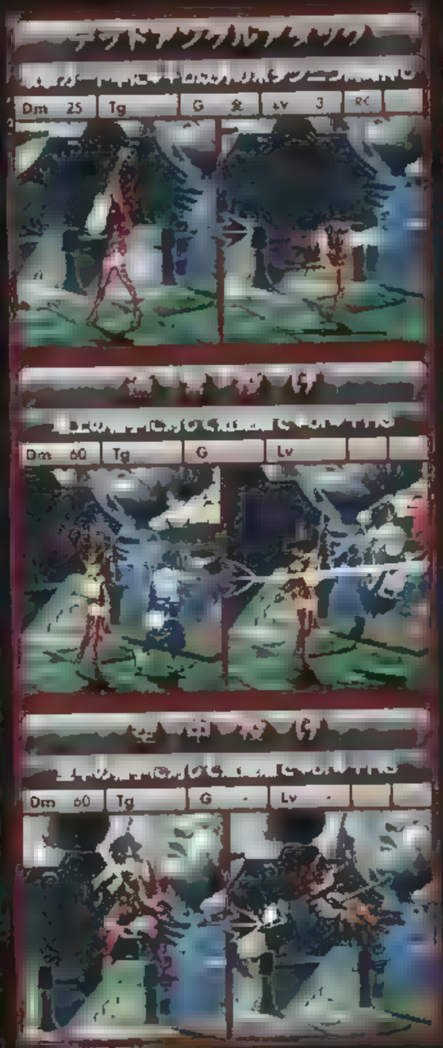
オール デッド／肩を突き出しつつ突進し、ヒット時は演出画面に切り替わって得意のHAIKUを詠み上げる一撃必殺技。攻撃発生前に打撃に対する無敵時間はあるものの、基本的には無敵時間を利用することは無いだろう。持ち前のパワーを活かして相手を気絶させたら狙うといい。なお、演出画面で詠み上げるHAIKUは数多くのパターンがある。意味が分からずに笑えるものばかりだ。

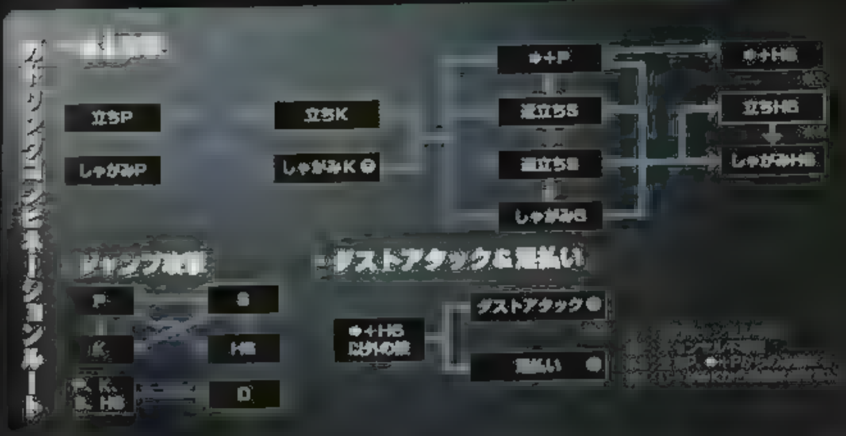


斜めに上昇していく。イノ
シュを使いこなそう。相手に
できれば、中段になるダッシュ
攻撃と下段攻撃を振り分けて、
を崩すことは簡単だ。









■地上技

立ちK、しゃがみSは発生が早くリーチが長いので地上でのけん制技として優秀。また、しゃがみHSはスキが少ない上、判定が極端に強く、カウンターヒットを取りやすい。遠距離立ちSの攻撃判定は優秀だが、発生が遅く振りが大きいので読ばれると危険だ。

➡+Pは上半身に無敵時間があるので、対空技として機能する。また、地上に居る相手を浮かすことが可能なので、常に近距離立ちSや立ちHSなどジャンプキャンセルできる技につなげ、ヒットした場合は空中連続技に持っていこう。

ダストはリーチこそあるが、攻撃発生は若干遅いので見切られやすいのが難点。

■ジャンプ攻撃

ジャンプPは横方向に長く、空対空に非常に役立つ。常にジャンプSへつなげるように心掛けよう。また、ジャンプHSも判定が強く使いやすいが、若干振りが大きい。バックジャンプなどから出し、スキを付かれないように工夫して出そう。

ジャンプKは発生が早く、ダッシュした直後に出すと発生の早い中段攻撃として機能する。

ジャンプSはリーチが長く、低空ダッシュからの攻撃に使うと効果的。必ずジャンプHSへガトリングし、ヒット時は地上技につなげたい。

ジャンプDはジャンプの軌道を変化させて上に蹴り上げる。地上の相手にヒットさせると浮かせることができるので、すかさずジャンプキャンセルして追撃を行なおう。

■システム共通技

デッドアングルは無敵時間が長く、発生が早いので、重要な切り返し手段になる。

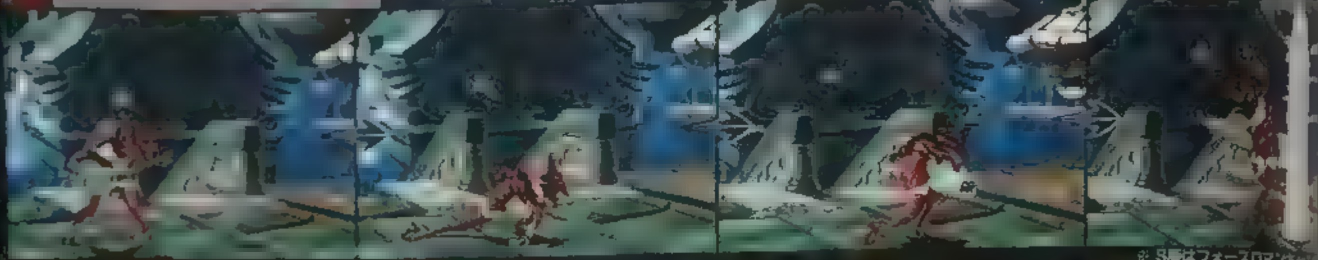
通常投げは、少し離れた位置に相手をダウンさせる。ダッシュで近付き起き上がりを攻めよう。

空中投げは、決めると相手をダウンを奪える。位置によっては追撃することが可能だ。

イノ

大木をさする手

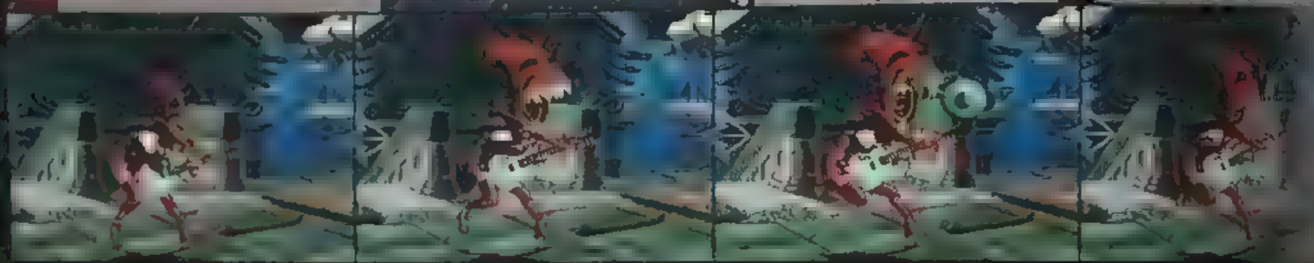
Dm 40 / Tg 2 72 / 全 / Lv 5



※S版はフォースロマンキャン

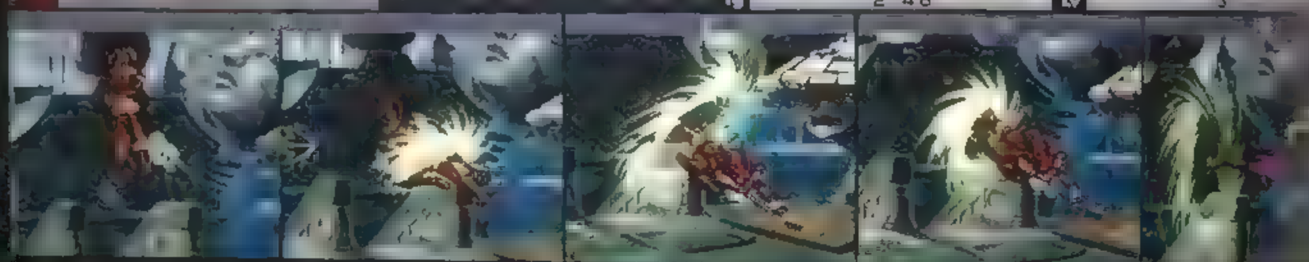
抗鬱音階

Dm 12+2×(0~5) / Tg 25 12 / 全



狂言実行

Dm P 40、K・S 44、HS 20×3 / Tg 2 48 / 上段 / Lv 3



ケミカル愛情

Dm 50 / Tg 地上25 12、空中25 38 / 全 / Lv 5



イノ

大木をさする手／前方に突進しながら腕を振り上げ攻撃する。SよりHSの方が移動距離が長い分、発生が遅い。移動時の姿勢は極端に低く、打点の高い技ならかわしながら攻撃することも可能。非常に発生が遅いのでS版、HS版ともに通常技キャンセルで出しても連続技になりにくく、しゃがみHS等攻撃レベル5の技がカウンターヒットした場合しか連続ヒットさせられない。ガード後の状況は五分程度なので、けん制でしゃがみHSを使用する際は常に入力しておくと見返りが大きい。

ヒットした場合はよろけを誘発できるが、素早くレバガチャをされると、ロマキャンしない限り攻撃を連続ヒットさせるのは難しくなる。ちなみに、攻撃判定が出る直前にフォースロマキャンが可能なので、テンションゲージが少ない場合でも接近手段として利用できる。

抗鬱音階／帽子から前方に音符を飛ばす飛び道具系必殺技。発射した瞬間は1ヒットしかしないが、時間がたつにつれヒット数が増えていき、最終的には5ヒットまで増加する。また、撃った後にレバーを上要素、または下要素に入れると、それに応じて音符の軌道が上下に変化する。技自体の硬直が短いので、けん制に使ったり相手の起き上がりに重ねるなど用途は多彩だ。空中で出すこともできるが、その場合は着地するまで硬直が続くので注意。なお、フォースロマキャンをすればさらに硬直が短くなるので、この技を盾にして安全に相手へ接近できる。

狂言実行／P、K、S版は空中から
HS版は真横に向かって突進する
Sの順で突進の角度が緩やかになって
P、K、S版は、主にダッシュKから
空中から地上の相手に対する
手の足元に当てさえすれば反撃は
で、積極的に狙っていける。また、打点
立ちPや➡+HSで迎撃することが
HS版は主に空中連続技の締めに
だが、技の硬直が長めなので、ヒットさ
後不利な状況になってしまう。また
出せば、離れた場所から地上の相手へ
ても使える。ガードされると反撃は
その場合は常にロマキャンをすること



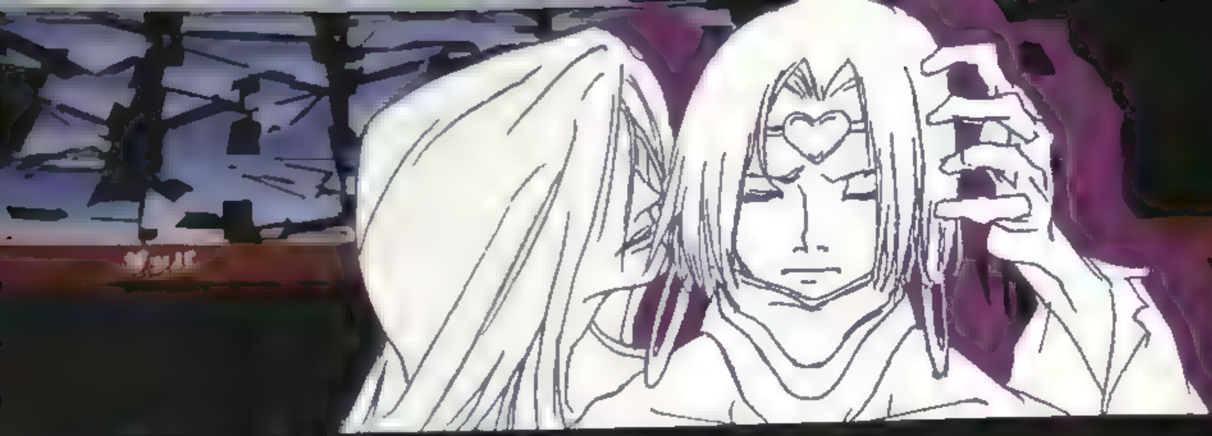
ケミカル愛情／小さくジャンプし、前後に飛び道具を放つ。若干高い位置に攻撃判定が発生するので、しゃがみ状態、一部キャラのダッシュ（ジョニー、イノ以外）など、ちょっとでも姿勢の低い状態の相手には当たらないので注意したい。だが、攻撃判定が一瞬で広がる上、範囲が広いのでけん制能力は非常に高く、姿勢の高い技をメインに使用する相手の場合は、特に高い効果を発揮してくれる。また、攻撃レベル2の技からでも連続ヒットするほど発生が早く、ダメージも高いので、空中連続技の締めにも最適。なお、ダウン復帰不能時間が長いので、空中連続技に組み込んでも、ある程度低い位置なら確実にダウンを奪える。若干硬直が長いので、ダッシュやジャンプでかわされると危険だが、フォースロマキャン対応技なので、テンションゲージさえあれば硬直は軽減できる。ちなみに、コマンドが完成した瞬間に空中へ移動するので、一部の連携の回避にも役立つ。

寂寥desperate／3ヒットする飛び道具を前方に放つ覚醒必殺技。攻撃発生後まで無敵時間が続いている上、ガードされても反撃を受けないので、リバーサルや割り込みに最適。また、発生も早くダメージも高いので、連続技にも使用できる万能必殺技だ。なお、画面端でヒットさせた際は追撃することが可能なので、端付近での連続技の際は積極的に組み込んでいこう。

限界フォルテッシモ／周囲に音波を発生させる、空中時専用の覚醒必殺技。発生が早く、攻撃範囲が広いので空中連続技の最後に組み込んでいくと効果的だ。また、攻撃発生後まで無敵時間が存在するので、空中で固められたときの割り込みにも使用できる。なお、技自体の硬直が非常に短く、地上の相手にガードさせれば有利な状況を作れる。ダッシュ攻撃やジャンプ攻撃から出し、ヒットした場合は空中連続技を決め、ガードされた場合は中段のダッシュKと下段のしゃがみKの2択攻撃を仕掛けていこう。

騒音遺言／相手を吹き飛ばしてステージに上げ、楽器で攻撃する一撃必殺技。無敵時間は無いので割り込みなどには使えないが、発生はそこそこ早いので、相手が気絶した場合に狙える。演出が格好いいので、ぜひとも決めたい技だ。

イノ



無憑依状態、剣、幽霊、犬、そ
ウと五つの戦闘スタイルで戦う
ニカルキャラ。数々の霊を
し、ラオウを憑依させれば一
を離す圧倒的な力を見せてく



ザッパ





憑依状態別通常技基本特性一覧

[illegible]はもちろん、[illegible]も[illegible]に性質の異なるものがある。[illegible]ガトリング[illegible]を基に、[illegible]の[illegible]をプラスし、一通りの性質を[illegible]しておこう。



[illegible]	立ちK→近立ちSが不可能 →+P→近立ちSが不可能 (どちらも[illegible]が[illegible])	[illegible]	[illegible]	→+P→しゃがみKが可能 遠立ちS→→+HSが可能 [illegible]	近立ちS→→+HSが可能 立ちHS→しゃがみHSが可能 [illegible]→→+HSが可能 [illegible]→Dが可能
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	立ちHS([illegible]) しゃがみHS([illegible])	立ちHS([illegible]) しゃがみHS([illegible])	[illegible]	しゃがみ[illegible] →+HS([illegible])	しゃがみ[illegible] しゃがみHS([illegible])
[illegible]	[illegible]	[illegible]	立ちP [illegible]	立ちP しゃがみP	しゃがみ[illegible]
[illegible]	立ちHS →+HS	立ちHS →+HS	[illegible] →+HS ジャンプ[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	立ちP しゃがみP 遠立ちS しゃがみHS	立ちP しゃがみP 遠立ちS しゃがみHS	立ちP しゃがみP [illegible] 遠立ちS [illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

ザッパ



サッパ

■通常・犬憑依通常技／霊の液体を飛ばす遠距離立ちSは射程が長く、けん制に使える。接近戦では立ちKがオススメ。出始めから足元無敵になり、カウンターヒット時はダウンを奪えるぞ。ガトリング始動技のしゃがみKは下段判定。ダッシュからの接近手段、連続技の始動に使える。◆+Pも下段判定で、こちらは発生が遅くなるものの上半身無敵の性質を持つ。空中の相手にはまず当たらないが、攻撃を回避しつつ着地に当てる感じで使うと効果的だ。ほかに対空として有効なのはジャンプP。ヒットすれば空中連続技を決められる。犬憑依時は連打キャンセル可能。ジャンプSは空中連続技の中継に。ジャンプHSはめくり専用の跳び込み技。正面の相手に出しても当たらないので注意すること。ジャンプDは空中連続技の締めに出すのが有効。近距離立ちSはガトリングの中継に使おう。立ちHSは中段判定の3ヒット技。密着ヒット時は反撃を受けるが、ガトリングからの連係で出せば、ヒット後の状況は若干不利ないし有利となる。ガード崩しの手段として狙っていこう。◆+HSも中段技。立ちHS同様崩しに使いたいが、スキが大きいのでロマキャンとセットで出すといい。しゃがみHSはよろけ誘発技で、しゃがみやられに対しては近距離立ちSから連続ヒットする。発生が遅いので対空には不向きだ。しゃがみSは、カウンターヒット時によろけを誘発する。ダストは発生する前に対投げ無敵がつき、キャンセル可能。しゃがみKから[illegible]狙うのがいいだろう。

■悪霊の憑依／こんにちは三匹のムカ
カデ）を出す（相打ち時は攻撃をくらっ
マキャン時は無憑依のまま）。または
と幽霊、剣、犬のいずれかがランダム
撃をくらったときは憑依しないこともあ
それ必殺技や、一部の通常技が変化す
憑依を任意で解除させたければ、覚醒
産まれる!!を出せばいい。また、特定の
ットすると、ザッパの周囲に霊魂が
技は霊魂＋○と表記）、これを5個以上
でムカデをヒットさせるか、8個
カデを出すと、第4の悪霊、ラオウが
オウは16カウントの間憑依し、それ
動的に無憑依状態になり、霊魂も0になる

幽霊憑依時の通常技※

	立ち(近距離)	しゃがみ	ジャンプ	レバー入れ(遠距離)
S	Dm 40 / G 立・屈 / Tg 2.6 / Lv 3 / RC	Dm 20 / G 屈 / Tg 2.6 / Lv 3 / RC	Dm 50 / G 立・空 / Tg 3.8 / Lv 4 / RC	Dm 22 / G 立・屈 / Tg 2.6 / Lv 3 / RC
HS	Dm 50 / G 立・屈 / Tg 3.8 / Lv 5 / RC	Dm 50 / G 全 / Tg 3.8 / Lv 4 / RC	Dm 50 / G 全 / Tg 3.8 / Lv 4 / RC	Dm 36×3 / G 立 / Tg 3.8 / Lv 5 / RC





※P・K・Dについては、無憑依状態の通常技と同じ

必殺技 そのまま帰ってこないで下さい

幽霊憑依時↓↘→+SorHS(空中可)

Dm	24	G	全	FR
Tg	2／1.2	Lv	3	



必殺技 バナナ

幽霊ヒット時にランダムで出現

Dm	0	G	屈
Tg	−／1.2	Lv	2



必殺技 鉢植え

幽霊ヒット時にランダムで出現

Dm	25	G	全
Tg	−／1.2	Lv	2



必殺技 ゴルフボール

幽霊ヒット時にランダムで出現

Dm	40	G	全
Tg	−／1.2	Lv	4

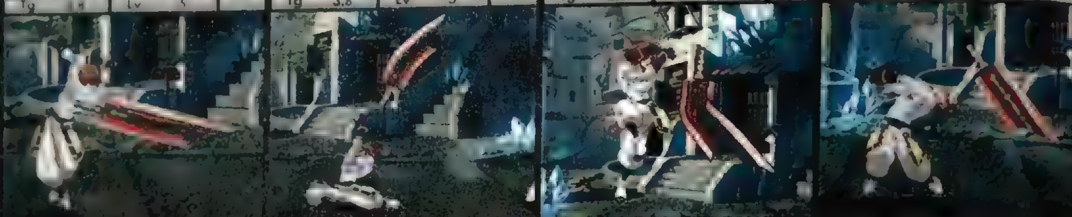


こんにちは三匹のムカデ(霊魂+3)／地面から三匹のムカデがはい出る。出始めから攻撃発生直前まで対打撃無敵があり、対空、割り込み、連続技と、あらゆる用途に使える万能技だ。
産まれる!!／体からムカデがはい出る覚醒必殺技。暗転前から無敵があり、割り込み、連続技に使える。また、この技を出すと無憑依状態になる。
こわいよー／ザッパの体がS子に変わり、手招きをするコマンド投げ系の一撃必殺技。投げ間合いが非常に狭く、暗転後にジャンプで避けられる。
犬攻撃、犬追加攻撃(↑+D…霊魂+1、↓+D…霊魂+3)／犬がさまざまな攻撃を出す。ニュートラル+Dは骨を伸ばすリーチの長い攻撃。→+Dは画面の半分ほどを突進する攻撃。↘+Dは跳び上がりつつ尻尾で攻撃する対空技。↓+Dはガード不能のかみ付き攻撃。←+Dは後ろに宙返りし、追加入力でDを押すと中段判定の突進を出す。犬攻撃共通の特徴はガード中でも攻撃できること。これを活かし、ガード中に↑+Dで反撃といった使用がベスト。また、**犬には攻撃の前にやられ判定が存在し、そこに相手の攻撃を受けると犬が倒さ**れ、無憑依状態となる。
■幽霊憑依時・通常技／けん制の要となる遠距離立ちSはリーチが長く、カウンターヒット時はよろけを誘発する。ジャンプ(しゃがみ)HSは、しゃがみ(空中)ガード可能だが、削りダメージがあり、ガードさせれば大幅に有利。→+HSは発生の早い中段技。しゃがみSは連続で出せる下段技だ。
そのまま帰ってこないで下さい／幽霊が回転しながら体当たりする飛び道具。Sは直進し、HSは放物線を描く。ヒットすると相手に幽霊が取り憑き、「不幸モード」が発動。この状態になると、画面外から、鉢植え、ゴルフボール、バナナの3種類の攻撃アイテムがランダムで自動的に発生。アイテムが3回出るとこの状態は終了する。地上、空中版を問わず飛び道具を発射した瞬間にフォースロマキャンが可能。なお、この技としゃがみHS、ジャンプHSを出した後は、幽霊が攻撃先に停滞する。すべての幽霊がザッパから離れると、S、HS系の攻撃は攻撃判定が出ないので注意しよう。離れた幽霊は、一定時間経つと戻ってくるか、ザッパが幽霊の居る場所に行けば回収できるぞ。

剣憑依時の通常技※

	立ち（[illegible]）	しゃがみ	ジャンプ	レバー入れ（[illegible]）
S	Dm [illegible] / G [illegible] / RC / Tg [illegible] / Lv [illegible]	Dm 22 / G 屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 26 / G 立／空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 30 / G 立 屈 / RC / Tg 2.6 / Lv 3
HS	Dm [illegible] / G [illegible] / RC / Tg [illegible] / Lv 5	Dm 30 / G 立 屈 / RC / Tg 3.8 / Lv 5	Dm 32 / G 立 空 / RC / Tg 2.6 / Lv 3	Dm 32 / G 屈 / RC / Tg 3.8 / Lv 5

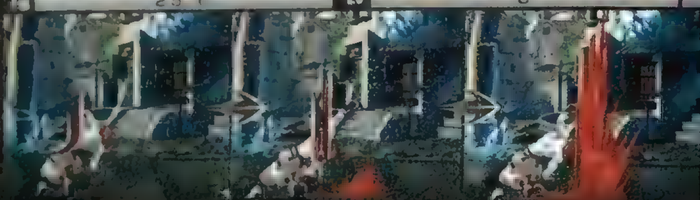




※ P・K・Dについては、無憑依状態の通常技と同じ

落ちといてください

Dm	30	G	立／屈／空F
Tg	2.5／[illegible]	Lv	3



近づくと逝きます

Dm	30×2	G	[illegible]
Tg	2／4.8	Lv	5



痛そう、っていうか痛い・追加攻撃

Dm	20、追加攻撃 30	G	立 [illegible]
Tg	2.5／6、追加攻撃 3／7.2	Lv	4、追加攻撃 3



■**剣憑依時・通常技**／リーチ、攻撃判定に優れたジャンプSはけん制に最適。ジャンプHSも攻撃判定が強く、持続時間も長いので、けん制や跳び込み、空対空にも使える。➡+HSは発生の早い中段技でガード崩しを狙えるのが強み。しゃがんだ相手にヒットすれば、近づくと逝きますが連続ヒットするので積極的に狙いたい。遠距離立ちSはガトリングで➡+HSにつなげられるのが利点。下段のしゃがみSと交ぜて、ガードを揺さぶっていこう。2段技の立ちHSは、連続技の中継に使う。しゃがみHSは持続が長いので、先読み対空で出そう。

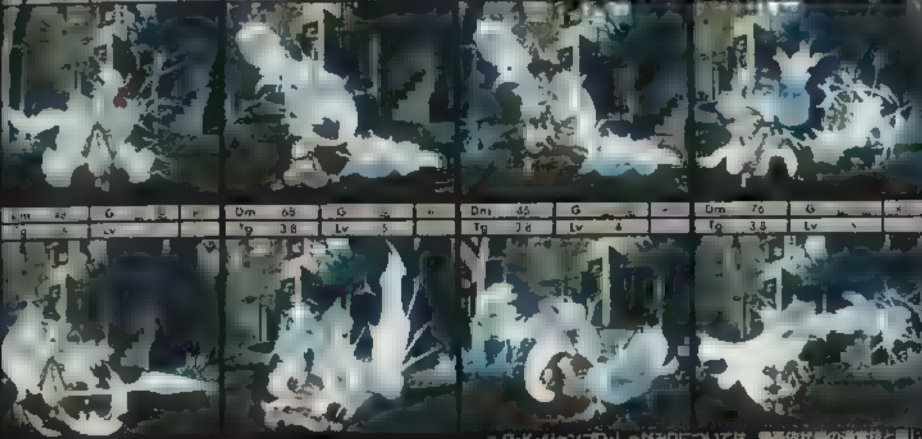
落ちといてください（霊魂+1）／剣を前斜め上方向に上昇させる。若干だが、攻撃発生後まで打撃無敵が続き、対空に使える。カウンターヒット時はダウン復帰不能時間が長く、画面端近くでカウンターヒットすれば、ロマキャンから近づくと逝きますを決められ、霊魂を3個稼げるぞ。また、ガード時のスキが大きいので、できる限りはロマキャンとセットで使いたい。

近づくと逝きます（1ヒットにつき霊魂+1）／ザッパの頭部を中心に、剣が大きく回転する2段技。1ヒットごとに霊魂+1、よろけが誘発されるようになっている。打点はやや高いものの、攻撃範囲が広くガードされても有利になるので、けん制に最適の技だ。なお、しゃがみやられ限定だが、➡+HSや立ちHSから連続ヒットする。また、ロマキャンを使えば簡単に追撃でき（通常時は困難）、霊魂を稼ぐチャンスとなるので、積極的に狙いたい。

痛そう、っていうか痛い（霊魂+1）・[illegible]（霊魂+3）／剣にザッパが体を[illegible]ま突進する技。相手にヒットorガード[illegible]を相手の背後に突き立てる構えに[illegible]最後が当たったときは移行しない。[illegible]HSを押すと相手の背後から回転[illegible]だし最速で出しても連続ヒットせず。[illegible]場合のスキは大きい。しかし、痛そう、[illegible]痛いがカウンターヒットすれば、よろけ[illegible]追加攻撃が連続ヒットするぞ。主に[illegible]間距離でのけん制に使用するが、スキが[illegible]でロマキャンと併用したい。なお、[illegible]は突進部分をガードされた時点で反[illegible]場合もあるので、連発するのは控えよう。

サッパ

ラオウ憑依時の通常技



Dm	30	G	立
Tg		Lv	



※P・K・ジャンプD・しゃがみDについては、無憑依状態の通常技と同じ

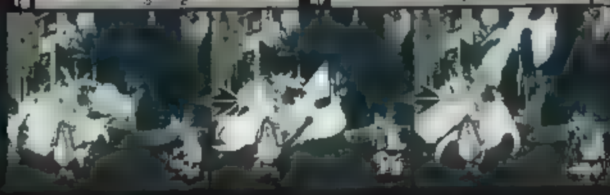
ダークネスアンセム

Dm	26×4 追加攻撃 30×2	G	立 屈 空
Tg		Lv	4



ラストエドガイ

Dm	100	G	立 屈 空
Tg		Lv	



ヘロウズマリス

Dm		G	立 屈 空
Tg		Lv	



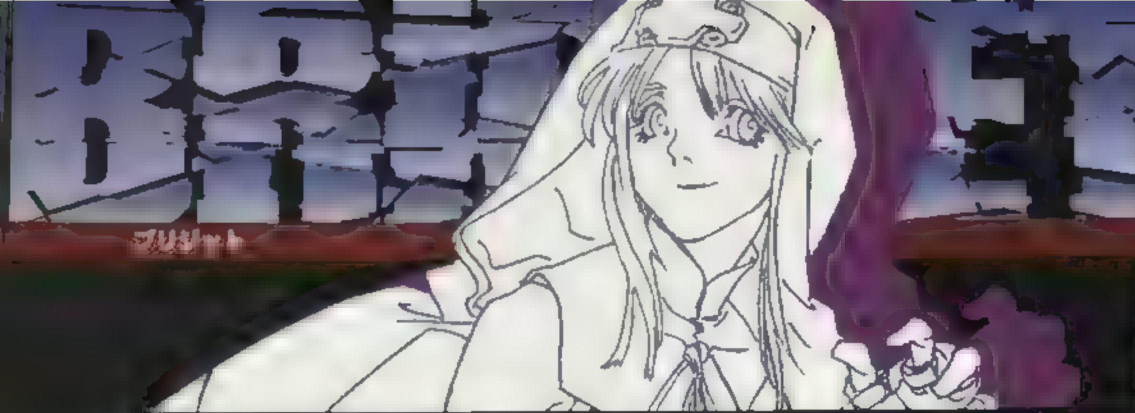
■ラオウ憑依時・通常技／飛び込みで使うのはジャンプHS。連続で出すことができ、ジャンプS→HSのガトリングが連続ヒットしないため、こちらをメインに使う。けん制には遠距離立ちSと、リーチ、攻撃力に優れた➡+HSがオススメ。ダークネスアンセムと併用すると効果的だ。接近戦では、ガード後も有利となる近距離立ちSも有効。ダストはモーションが見切りづらい上に発生も早いので、ガード崩しに使おう。なお、ガードされた場合でも先に動けるので、使わないのは損といえる。しゃがみHSも下段判定で、ガード崩しに使いたい。ダストとモーションが似ているだけでなく、攻撃発生も同じぐらいなので、ガード方向を迷わせられる。近距離立ちSからガトリングでしゃがみHSもしくはダストといった、中段と下段の二択を仕掛けよう。また、しゃがみSも下段判定で、発生が早い。ダストやしゃがみHSだけ使わず、こちらも交ぜてガードを崩していこう。どれがヒットした場合でも、高ダメージの連続技を狙えるぞ。

ダークネスアンセム→追加攻撃／「雷」の文字が刻まれた電撃の球体を作り、目の前に停滞させる飛び道具で、追加攻撃は球体を前に飛ばす。なお、追加攻撃ヒット時は相手を上空に吹き飛ばす。けん制、連続技に重宝し、地上ヒット時は大幅に有利となるので追撃が可能。また、空中ヒット時はダークネスアンセム、追加攻撃ともダウン復帰不能なので、➡+HSキャンセルダークネスアンセム×nといったループ連続技を決められるぞ。

ラストエドガイ／腕を巨大な刃に変え、突き上げる。攻撃発生後も無敵時間が続き、ヒット後はダウン復帰不能。さらに、攻撃範囲も広く、ハイジャンプの頂点付近の高さまで届き、横は1キャラ分ほど離れた間合いでもカバーする。攻撃力がかなり高く、割り込み、連続技に重宝する。ガードされても距離が離れるので、反撃を受けづらく、適当に出すだけでも十分に強い技だ。

ヘロウズマリス／ラオウ憑依時のみ使える覚醒必殺技で、前方の広範囲に雷の弾を飛ばす。密着した相手には当たらないので、遠距離からの使用が望ましい。攻撃力が高く連続技にも使えるが、ラストエドガイロマキャンの方が使いやすい。ケズり量が多いので、トドメ専用で出していこう。

ザッパ

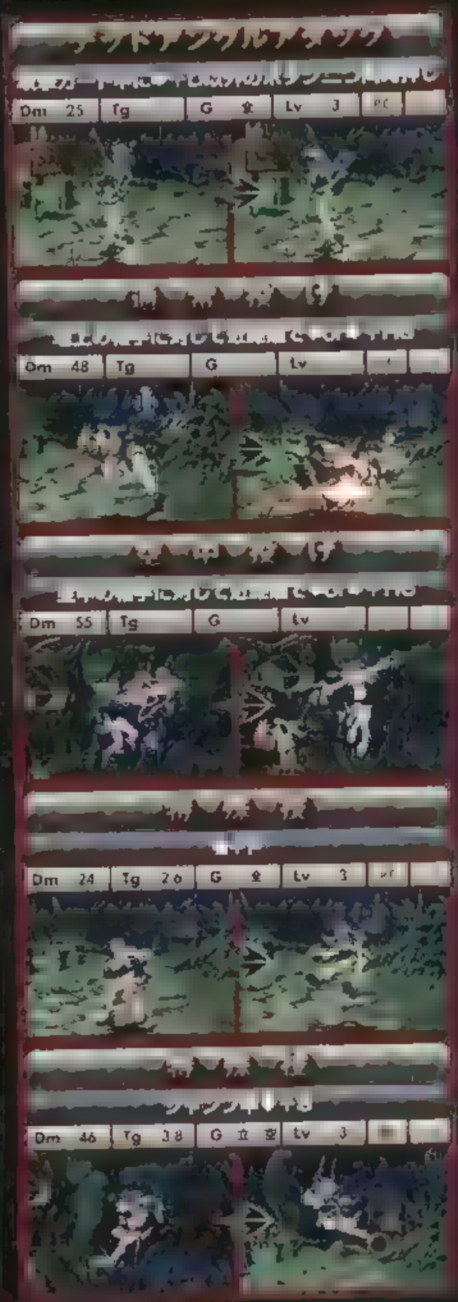


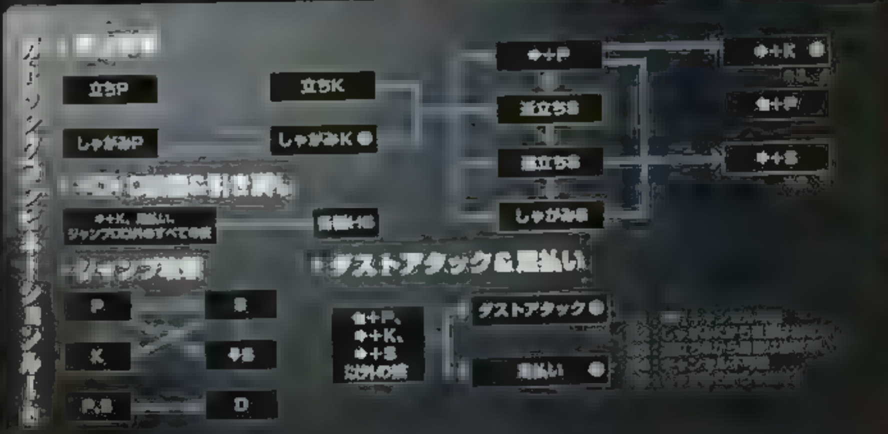
卓越したヨーヨーの技術を駆使して闘う男の子・ブリジット。そのトリッキーな動きから繰り出される連続技は、爆発力も一級品だ。ぬいぐるみのクマ、ロジャーを味方に大活躍！



ブリジット







■地上攻撃

HS攻撃がヨーヨーの配置＆引き戻しという特殊な仕様になっているブリジット。このヨーヨーは、配置後のみ可能な必殺技や移動技があるので配置場所も重要。また、引き戻し中のヨーヨー様に攻撃判定があるので、これを上手に利用することが勝利へのカギだ。中～遠距離時は、リーチの優れた遠距離立ちSとしゃがみSを使おう。ここからHSで前方にヨーヨーを配置していこう。

近距離時は、ダメージ補正の無い立ちK始動のガトリングが基本。しゃがみKは、リーチが短いが発生が早く、下段判定なので適度に交ぜよう。

また、↑+Pも注目度が高い。出してから少し経つと下段のやられ判定が無くなり、カウンターヒット時はよろけを誘発するので追撃も狙える。

対空は→+Pが強力で、真上方向にも攻撃判定がある。→+P→→+Sからジャンプキャンセルして、空中連続技を狙えば、ダメージも大きい。

■ジャンプ攻撃

飛び込みは、下方向に判定の強いK、カウンターヒットでよろけを誘発する↓+Sが重要。空対空はスキの少ないP、横方向にリーチの長いSから空中連続技を狙おう。Dは特殊な軌道を描くが、判定自体が弱いので使用は控えた方がいい。

■システム共通技

ダストは、発生こそ遅いが、その後の追加ダメージが非常に大きい。ヨーヨー関連の技でキャンセルが可能なので、スキをフォローできる点もポイント。足払いはリーチがあり、一瞬だけ下段をスカすので、立ち回りでも使っていこう。ガトリングの締めとしてダウンを奪うために使用したり、キャンセルして連続技を狙うなど、あらゆる場面で活躍する。最後に、デッドアングルは真上から攻撃判定が出るので、下段には若干弱い。ヨーヨーの配置場所次第では追加ダメージも狙えるので、状況によって使用したい。

ブリジット

YOYO配置

Dm		G	
Tg		Lv	



YOYO引き戻し

Dm	40	G	全
Tg	2	Lv	4



ロジャーラッシュ

Dm	36×5	G	全
Tg	[illegible]	Lv	4



ジャックドロジャー

Dm	20×3	G	全
Tg	2 2	Lv	3



ロジャーハグ

Dm	12	G	全
Tg	[illegible]	Lv	3



ローリング移動

Dm	-	G	-
Tg	-	Lv	-



キックスタート マイ ハート・停止・発射

Dm	30、停止40、発射20×3	G	立 屈 空	RC
Tg	38、停止12、発射2	Lv	4、停止2、発射3	



※停止時はロマンキャンセル不可

ブリジット

YOYO配置／ヨーヨーを投げて、一定距離に配置する技。空中では8方向、地上では5方向、それぞれレバーに対応した方向に配置できる。配置するときのヨーヨーに攻撃判定は無く、投げる動作中は若干だが無防備になる。ちなみに、ヨーヨー関連の技はすべてHSボタンに対応しており、ガトリングのように通常技から配置、引き戻し、クマ関係の必殺技（ガトリングに関しては、HSの技として扱われる）を出すことができる。

YOYO引き戻し／配置されたヨーヨーを引き戻す技。戻ってくるヨーヨーには攻撃判定があるが、ブリジットが相手の攻撃をガードするかくらうと攻撃判定は無くなる。また、引き戻し動作にも若干だが硬直がある。空中でも引き戻し可能。

ロジャーラッシュ／配置してあるヨーヨーがクマのロジャーに変身。パンチをゆっくりした間隔で繰り出しながら、ブリジット目指して移動する。このクマの攻撃は最大で5回までヒットし、相手はよろける。また、ブリジットかクマ自身が攻撃を受けた時、もしくは一定時間が過ぎると消失する。なお、ブリジットが自ら回収することもできる。ただし、空中に居るときは呼び出せない点に注意！

ジャックドロジャー／配置してあるヨーヨーが、刃の付いたクマに変身。ゆっくりしたスピードでブリジットの方向に移動する。このクマは3ヒット技で、一定時間経過、ブリジットが回収、3ヒットの攻撃をヒットもしくはガードさせると戻ってくる。この技の真価は、ブリジットが空中にいても呼び出すことができ、クマは完全無敵で潰されることが無い点だ。主力技として十分強力な技！

ロジャーハグ／配置してあるヨーヨーがマーカーに変身、相手を一定時間追尾し、当たると張り付く。ガード中の相手にも張り付き、相手がノーガードなら、若干だがダメージも与える。張り付き後は、ローリング移動がこのマーカーを目指して追尾するが、ヨーヨーの配置ができなくなるのは致命的。空中投げが何回も仕込めるのが利点か？

ローリング移動／配置してあるヨーヨーに向かって、身体を丸めて移動する技。ヨーヨーに到着してからもその慣性は残り、逆方向まで突き進む。フォルトレスや攻撃&必殺技で移動をキャンセルできる。また、この移動技は地上に着地するまで

スターシップ	
Dm	地上21×4 空中21×3
●	地上立、屈、空F、空中全
Lv	3

俺とキルマシーン	
Dm	30×12
●	全
Lv	3



※ 空中発動時はフォースロマンキャンセル不可能

ループ ザ ループ	
Dm	20×7+60
●	立、屈、空F
Lv	5



メンテナンス中の悲劇	
Dm	30×18
●	全
Lv	3



シュート ザ ムーン	
Dm	全体力
●	立、屈、空F



に、もう一度出すことができる(計2回まで)。

キックスタート マイ ハート／ヨーヨーの上に足をそろえて乗ったブリジットが突進する技。発生はあまり早くないが、足払いから連続ヒットする。停止は派生技の一つで急停止して火花を上げる。この火花に攻撃判定があり、リーチが長くディレイ可能。連続技にもなる。発射はもう一方の派生技で、勢い良く前方にジャンプしながら、両手に持ったヨーヨーを振り回す。ガードされた場合か、技の前半部分が空中ヒットした場合、反撃は必至。発生が早く、空中ガードできないので、ジャンプ中の相手にはよく当たる。

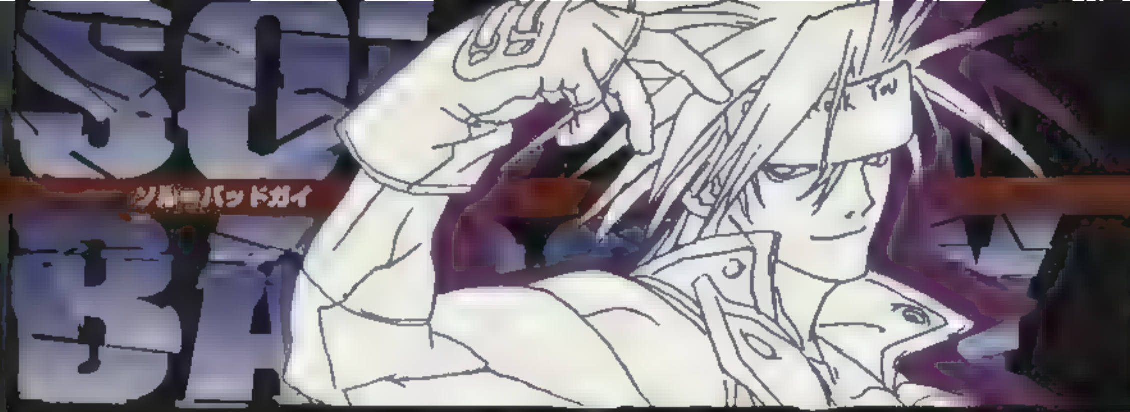
スターシップ／自分の周囲にヨーヨーを振り回す技。攻撃発生も早く、無敵時間が攻撃発生後少し経過するまで続くので、割り込み技として重宝する。リーチが短いのが若干気になるが、4ヒットの多段技で、ガードされても反撃を受けづらい。

俺とキルマシーン／設置してあるヨーヨーが、自転車に乗ったクマに変わる必殺技。自転車の周りは火に包まれており、くらった相手は燃えて、ダウン復帰不能となる。このクマは完全無敵で、ブリジットに向かって移動しながら進攻する。一定時間経過するか相手に12ヒットさせると消える。呼び出し時は、無敵時間がブリジットにもあり、ブリジットの無敵時間が無くなって少したつと、クマに攻撃判定が出現する。

ループ ザ ループ／ヨーヨーを前方で連続して振り回し、最後の8ヒット目は上から大きなクマが落ちてくる覚醒必殺技。無敵時間は攻撃が発生してから少したつまで続くので、割り込み技として重宝する。また、落ちてくるクマは中段判定でしゃがみガード不能。ガードされると硬直が長いので反撃は覚悟しよう。実戦ではリーチの長さを活かし、リーチの短いスターシップと使い分けよう。

メンテナンス中の悲劇／前方斜め上に爆発を起こす覚醒必殺技。発動の反動でブリジット自身は大きく後ろに吹き飛ぶ。無敵時間は長いが、それ以上に発生が遅いので、めったに当たらない。

シュート ザ ムーン／ヨーヨーを前方に振り回し、ヒット時は相手を月まで吹き飛ばす豪快な技。リーチも短く、攻撃判定が出る前に無敵が無くなるので、余程のことが無いとヒットしない。

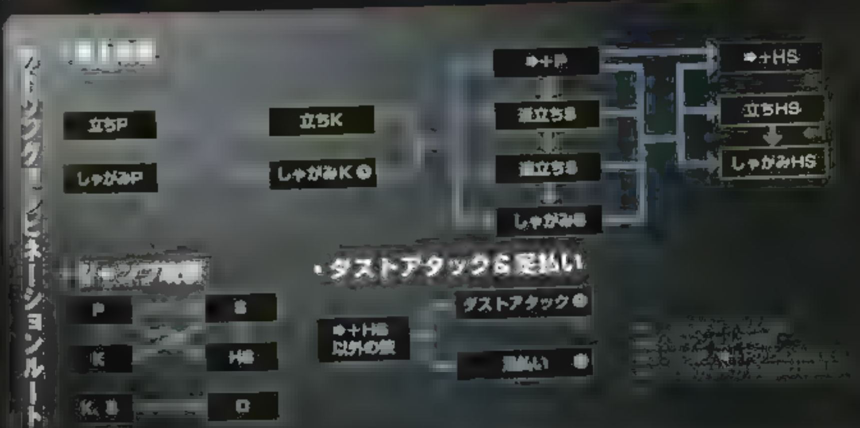


燃えるのは己の心と相手キャラ。
技と突進技で、相手を威圧するその
法は「豪快」の一言だ。好きな技を好
な間合いで使って、相手に恐怖心を
え付けよう。









■地上攻撃

距離ごとに適した技がそろっているソルの通常技。中間距離のけん制では、攻撃発生の早い遠距離立ちSを軸に、攻撃判定の大きい立ちHSが役に立つ。必殺技でキャンセルをかけるほか、立ちHSならジャンプキャンセルも選択肢になるぞ。

一方の近距離では、下段攻撃のしゃがみK、攻撃持続時間の長い立ちK、連打の効くP系統から、連係を構築するのが基本になる。ここでガトリングを使うなら、ガードされた場合でも有利状況を作り出せるしゃがみSへつなぐのが有効だ。また、立ちKは対空兵器としても優秀な性能を持つ。空振り時のスキが少ないので積極的に使おう。レバー入れ攻撃では➡+Pが強力。上半身無敵の特性を活かし、相手のけん制技に合わせるように中間距離で使ったり、もちろん対空兵器としても有効だ。相手を横に吹っ飛ばす効果を活かせば、画面端での連続技に磨きがかかるぞ。

■ジャンプ攻撃

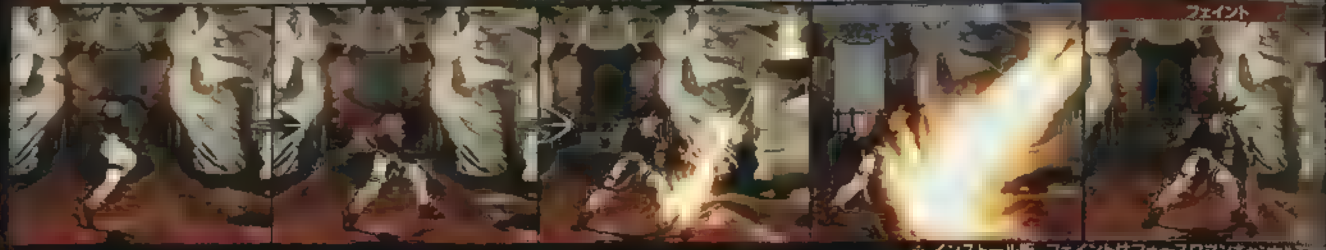
ジャンプ攻撃で注目したいのは何といってもジャンプD。ヒット時に相手を吹っ飛ばす効果があり、そののけぞり時間（ダウン復帰可能までの時間）が異様に長いのが特徴だ。連続技でその真価を発揮するので覚えておこう。そのほかの技は、空対空で強力なジャンプP、ジャンプDにつなぐ際に有効なジャンプK、しゃがんでいる相手にも当てやすいジャンプS、2段技でなおかつ硬直時間が0のジャンプHSといった具合。

■システム共通技

ダストはリーチこそ短いが、空中連続技の威力が高いのでぜひとも覚えていきたい。足払いは、キャンセル必殺技での連続技が魅力的な重要技。ガトリングの締めのほか、中間距離での単発使用も有効なので忘れずに。通常投げは画面端なら追撃可能。逆に、空中投げはダウン復帰可能なため、起き攻めができないのが残念だ。

ガンフレイム

↓↘→+P(フェイント)



インストール版、フェイントはフォースロマンキャンセル不

ヴォルカニックヴァイパー・叩き落とし



グランドヴァイパー

Lv 3



バンディットリヴォルヴァー



バンディットブリンガー

Dm 60 / Tg 15, 3.6 / G 立 空 / Lv 5



ガンフレイム・フェイント／手前から順に前方4カ所の地面に火柱を立てる飛び道具。動作中は常時被カウンターヒット判定だが、ガードさせれば基本的に問題無く、けん制に重宝する。ヒット時は追撃が狙えるのも利点だ。フェイントは文字通り、スキが少なくテンションゲージためにも使えるぞ。

ヴォルカニックヴァイパー／炎をまといつつ上昇する対空系の必殺技。長い無敵時間と攻撃発生の早さから、起き上がりや割り込み、連続技などあらゆる局面で活躍する主力武器。追加入力でダウン復帰不能の叩き落としが出せ、地上版のS以外なら連続ヒットするのも特徴だ。地上版のSとHSの違いは無敵時間、上昇力などに見られるが、無敵時間は攻撃発生後まで続くため基本的に上昇力の違いのみと思って問題無い。無論、HSの方が大技だ。一方の空中版は、地上版とは違って打撃無敵のみが攻撃発生後まで続く設定。SとHSの違いは上昇力だけだ。なお、着地のスキに攻撃されると、しゃがみヒットになってしまう。

グランドヴァイパー／姿勢を低くしながら一定距離を突進し、その後上昇していく技。ボタン連打とレバガチャによってヒット数が増え（最大10ヒット）、それに比例して威力も高まる。突進中は下段判定でヒット時はダウン復帰不能なため、奇襲技として申し分無い性能といえるだろう。

バンディットリヴォルヴァー／膝蹴り→かかと落としを放物線軌道で繰り出す突進技。出始めにほんの一瞬だけ無敵時間がある。かかと落とし部分を高めでガードされると多少不利な状況になるものの、空中ガード不能、2段目ヒット時ダウン復帰不能、迎撃されにくい三つの長所はあまりに強大だ。逆に空中版は影が薄い。空中ガードが可能でダウン復帰もされてしまうのだ。

バンディットブリンガー／バンディットリヴォルヴァーの派生技で、やや高めの軌道から鋭い炎で攻撃する。膝蹴り部分の攻撃判定が消滅する代わりに、しゃがみガード不能でヒット時は相手が地面でバウンドする特徴がある。攻撃判定のみがかなり下の方にあるため、↓+Pなどによる迎撃もほとんどつぶせるのが強みだ。なお、ノーマルヒット時はやや斜めに、カウンターヒット時は垂直にバウンドさせるため、追撃する際は注意しよう。

ライオットスタンプ

Dm	●	
40	全	F R
Tg 42	Lv	



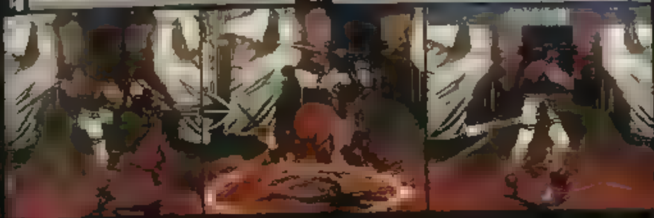
ファフニール

Dm	●	
70	立 屈 空	F R
Tg 26	Lv 5	



ぶっきらぼうに投げる

Dm	●
40	70ドット(投げ間合い)
Tg -	Lv -



ドラゴンインストール

Dm	●
-	-
Tg -	Lv -



タイランレイブver.β

Dm	●	
80+60	立 屈 空	R C
Tg	Lv 5	



ナパームデス

Dm	●
全体力	全
Tg	Lv



ライオットスタンプ／背後の画面端を壁に見立て、そこに向かった後にターンしていく蹴り技。攻撃自体はしゃがみガード不能だが、相手キャラや位置によってはしゃがんでかわされることもある。主な使いどころは起き上がり。コマンド完成直後から空中判定になるため、最悪でも空中やられになり、相手の起き攻めを脱出しやすいのだ。

ファフニール／前方に拳を突き出す技で、通常技からキャンセルで出すことができない珍しい性質がある。この技は少し前進しながら攻撃し、技のスキがかなり少ないのが特徴。ガードさせれば若干ながら優位に立て、ヒット時は画面端近くなら追撃が可能だ。カウンターヒット時は画面端でなくても追撃を期待できるため多用するといい。

ぶっきらぼうに投げる／相手を背後の地面にたたき付ける、追撃可能なコマンド投げ。投げ成立までに若干時間はかかるが重要な技に間違い無い。

ドラゴンインストール／驚異的なスピードを手に入れるパワーアップ系の覚醒必殺技。6秒間その効果が持続し、インストール中に再度インストールすると効果時間が初期状態に戻る。ただし、インストール終了後は被カウンターヒットの気絶状態になるので注意したい。変化する攻撃は次の通り。ダスト、ジャンプD以外の通常技が高速化。ガンフレイム→火柱1本。バンディットリヴォルヴァー→多段化。ヴォルカニックヴァイパー→地上HS版が超多段化。地上S版、空中版が多段化&たたき落とし不能。空中版は上昇具合が同一。

タイランレイブver.β／ショートアッパー→ストレートで攻撃、前方に巨大な炎の柱を作る覚醒必殺技。攻撃発生が非常に早く、暗転後にガードをしても削りダメージが確定するほどだ。また、無敵時間も打撃に対してのみだが攻撃発生後まで続き、さらに画面端近くなら壁に跳ね返ってきた相手に追撃できる。弱点といえば、投げに弱いことと、ガードされると2段目の攻撃発生前に割り込まれたり、技後に反撃の可能性があることくらい。

ナパームデス／斜め上に上昇していく一撃必殺技。無敵時間が無いため、普段は狙う機会は少ない。一撃必殺準備段階から考えると、ほかのキャラよりも比較的攻撃発生が早い部類に入るため、気絶状態の相手には狙ってもいいだろう。

KY KISKE

カイ=キスク



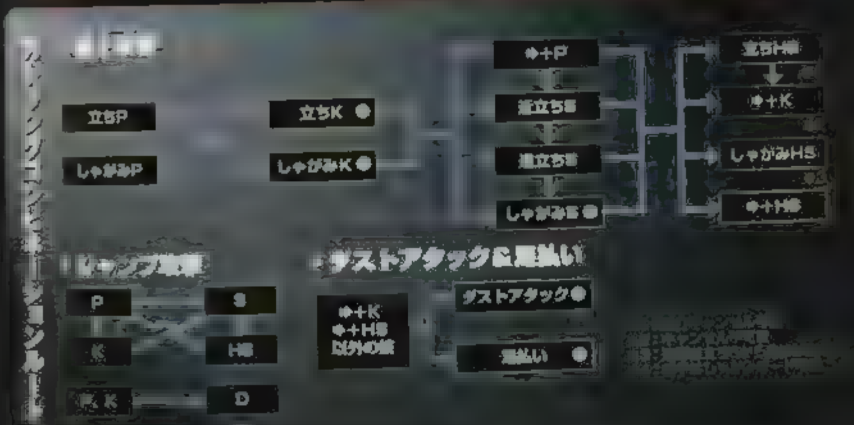
けん制、対空、突進技とバランスのよい必殺技とリーチの長い通常技を駆使した中間距離戦が主体。接近戦での攻撃力も高く、どんな相手とも互角に戦えるスタンダードなキャラだ。



カイ=キスク







■地上攻撃

ガトリング始動技に使っていく立ちK、しゃがみKは下段判定で、接近戦や起き攻めで多用する。遠距離立ちSはリーチが長く、けん制向きの技だが、空振り時のスキが大きいので注意しよう。しゃがみSもリーチが長く、けん制に使える。また、前作とは違い、下段判定になったのもうれしい変更点だ。立ちHSは、封雷剣を横に振り抜くモーションに変更され、けん制に使いやすくなった。さらに、カウンターヒット時はよろけを誘発する。ジャンプキャンセル可能技の近距離立ちSは接近戦の要。ガトリングの中継に使い、ヒット時は連続技、ガード時はジャンプキャンセルで攻撃を継続させよう。→+Pは上半身無敵の性質を持つ対空技。→+Kは固めに使う。なお、前作と違いキャンセル不能になったが、ガードされても有利になる時間が増えた。2段技の→+HSも固めに使おう。起き上がりや画面端に追い詰めた状況で出していくのが効果的だ。

■ジャンプ攻撃

ジャンプKは空中戦の要。空対空として非常に使いやすく、適当に出しても十分に強い。ジャンプSは空中連続技の中継に。ジャンプHSはリーチの長さを活かし、先端を当てるように飛び込もう。ジャンプDは雷の十字架を設置する飛び道具。しゃがみガードされるが固めに使っていける。

■システム共通技

ダストは発生、リーチに優れ、ガード崩しに使える。足払いはリーチが長く、けん制に最適。しかも、ダウンを奪えるので起き攻めや連続技に移行できるぞ。通常投げはロマキャン可能で、崩しからかなりのダメージを見込めるので積極的に狙おう。空中投げは相手を遠くに投げ飛ばす。ダウン追撃不能だが、起き攻めは狙えない。デッドアングルはヒット時に壁バウンドの効果を持ち、追撃が見込める。切り返しの手段に使おう。

カイ=キスク

スタンエッジ

Dm	40	●	全
Tg	28 48	Lv	5



空中スタンエッジ

Dm	33	●	全
Tg	5 24	Lv	5



スタンエッジ・チャージアタック

Dm	20×3	●	全
Tg	25 24	Lv	5



ヴェイパースラスト

Dm	地上S 42、地上HS 50、空中 42	●	地上S [illegible]、空中全
Tg	地上2.5/4.8、空中2/4.8	Lv	3



スタンディッパー

Dm	2+32	●	下段 全、上段 全
Tg	2 48+72	Lv	4 3



スタンエッジ／封雷剣から雷の弾を飛ばす飛び道具。発射した弾のスピードは速いので、回避されにくい。主に遠距離からのけん制や、ガトリングをガードされたときのフォローに使っていこう。また、攻撃レベルが5なので、カウンターヒットすれば追撃が可能。至近距離なら連続技、中間距離ならスタンディッパーを決められるようにしたい。

空中スタンエッジ／スタンエッジの空中版で、飛び道具を発射した後は、少し後方に浮いてから落下する。ボタンによって弾の軌道が違い、Sは前斜め下、HSは水平に近い軌道で下降していく。なお、前作に比べ弾速がかなり速く、回避されにくくなっている。主な用途はSとHSによって違い、Sは地上から迫ってくる相手の迎撃や対空つぶしに。HSは遠距離でのけん制や、弾を盾にしてダッシュするといったの接近手段に使おう。地上版同様、こちらも攻撃レベル5と高いので、距離によってはノーマルヒットから遠距離立ちS→スタンディッパーなどの連続技を決められる。また、前作では着地のスキをフォルトレスで軽減できたが、本作では不可能となっているため注意しよう。

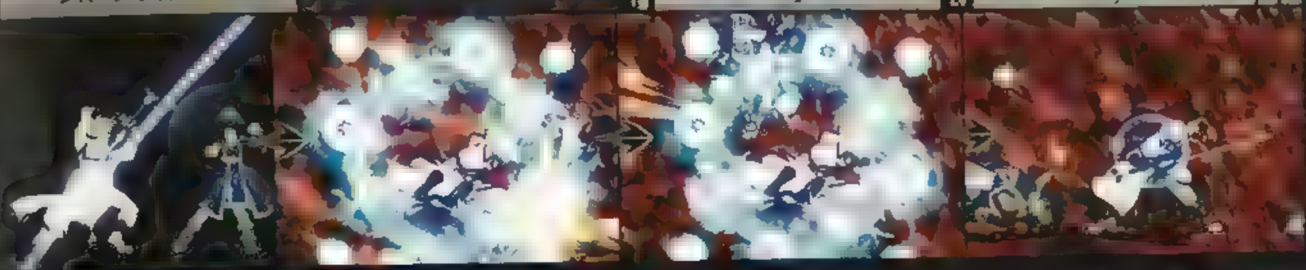
スタンエッジ・チャージアタック／スタンエッジを強力にした技で、巨大な雷弾を飛ばす。発生は遅くなるが、3ヒットするようになり、弾速もゆっくりに。遠距離からの接近手段として出したり、相手の起き上がりに重ねてダッシュし、ヒット時は連続技、ガード時は中段、下段、投げの選択を迫るのがセオリーだ。また、攻撃判定が出る直前にフォースロマキャンが可能。この直後にジャンプすると、ジャンプした位置からスタンエッジ・チャージアタックが飛んでいくぞ。

ヴェイパースラスト／封雷剣を振り抜きつつ上昇する対空技。後ろにも攻撃判定があるため、めくり攻撃も落とせるのが強み。SとHSには違いがあり、Sは攻撃発生と同時に無敵時間が消滅するもののスキは小さく、HSは逆に攻撃発生後も無敵時間が続くが、スキも大きくなっている。なお、カウンターヒット時は受け身を取られないので、Sなら空中連続技を決められるぞ。基本的にはSを使い、確実に割り込みたいときだけHSを出す、といった使い分けをしていきたい。また、空中版はSとHSに違いは無く、連続技専用でいい。

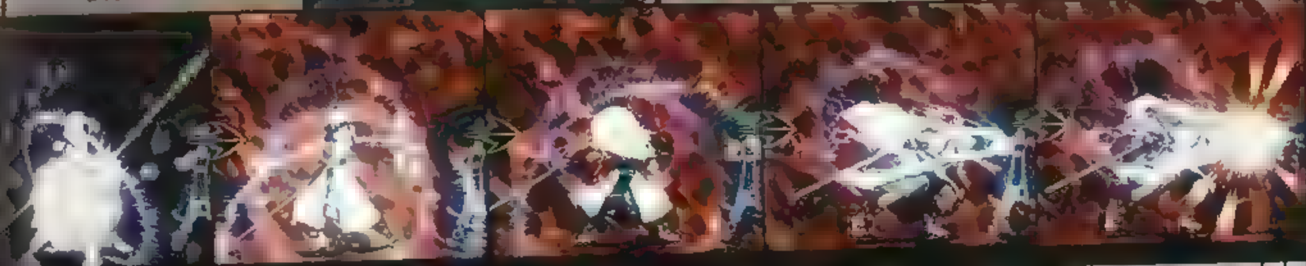
グリードセバー	
Dm	30
Tg	26
●	立 空
Lv	4



ライド・ザ・ライトニング	
Dm	32×5
Tg	-
●	地上立 地屈 全 空中全
Lv	3



セイクリッドエッジ	
Dm	27×5
Tg	[illegible]
●	全
Lv	5



ライジング・フォース	
Dm	全体力
Tg	[illegible]
●	全
Lv	[illegible]



スタンディッパー／スライディングからなぎ払いを出す2段技で、1段目のみ下段判定。2段目がヒットするとダウンを奪えるため、連続技の締めに使うのが基本だが、1段目ヒット時の距離が近いと2段目が連続ヒットしないので、ガトリングで間合いを調節して出すことが重要。ただし、1段目カウンターヒット時は距離に関係無くヒットする。なお、スライディング後のなぎ払いの構えに入った瞬間にフォースロマキャンが可能。そのほかの用途としては、姿勢の低さを活かし、中間距離での奇襲に使うのもいい。ただし、ガード時のスキは大きいので、ロマキャンとセットで使おう。

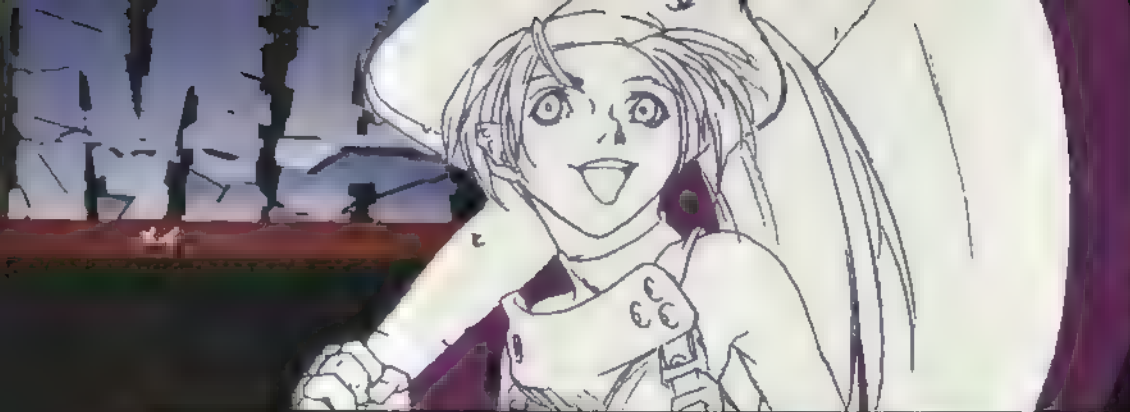
グリードセバー／前作のクレシェントスラッシュに代わって追加された新技で、ジャンプしつつ半円を描くように封雷剣を振り下ろす中段攻撃。攻撃判定の持続時間が長く、後半部分をガードさせれば有利となる。また、ヒット時は相手を空中に浮かし、そこへ追撃を決められるぞ。使い方は、ガード崩しよりもけん制に向いていて、常に持続の後半部分を当てるように出していきたい。遠距離立ちSの先端を当ててキャンセルすればちょうどいい間合いになるので、まずはこの連係を使い、距離感をつかんだら直接出していこう。

ライド・ザ・ライトニング／雷光を全身にまとい突進する覚醒必殺技。本作では空中でも出せるようになり、地上、空中ともに連続技に組み込みやすくなったのがポイント。また、前作とは違い、出始めから発生まで完全無敵となったため、割り込みや、リバーサルに使っていくのも有効だ。

セイクリッドエッジ／雷を集め、巨大な剣にして発射する新覚醒必殺技。5ヒットする飛び道具で、ヒット、ガードを問わずその後の状況は有利なので追撃を決められる。空中ヒット時はダウン復帰不能となるぞ。連続技に組み込むのが主な使い方で、足払いキャンセルからセイクリッドエッジを出し、さらに追撃をたたき込もう。また、飛び道具を発射した直後にフォースロマキャンが可能だ。

ライジング・フォース／封雷剣の力を解き放ち、雷の精霊を込めて突きを繰り出す一撃必殺技。無敵時間こそ無いが、発生、リーチに優れ、一撃必殺技の中では使える部類といえる。気絶時はもちろん、特定の連係に対しての割り込みも狙えるぞ。

カイ＝キスク

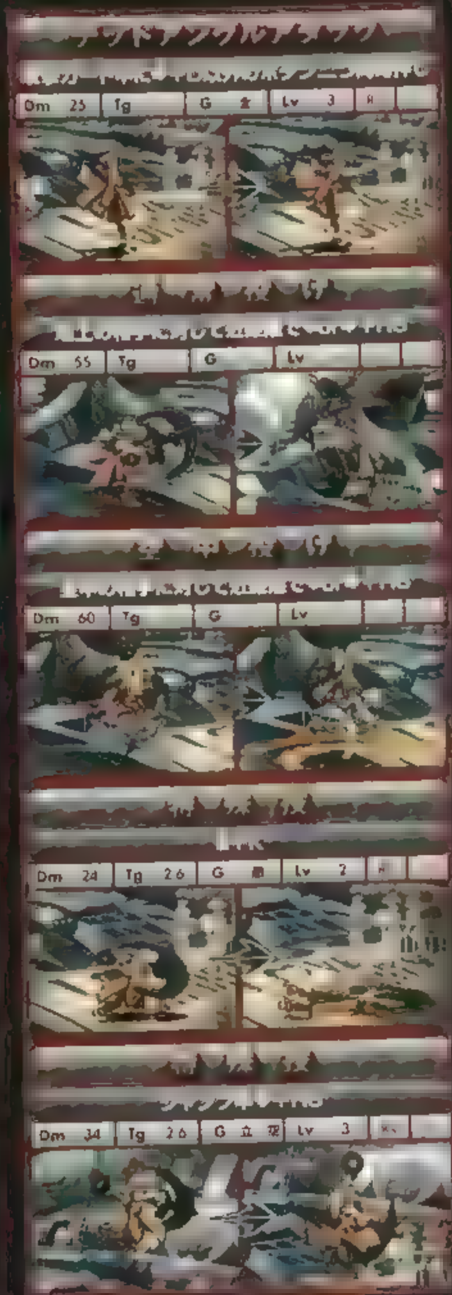


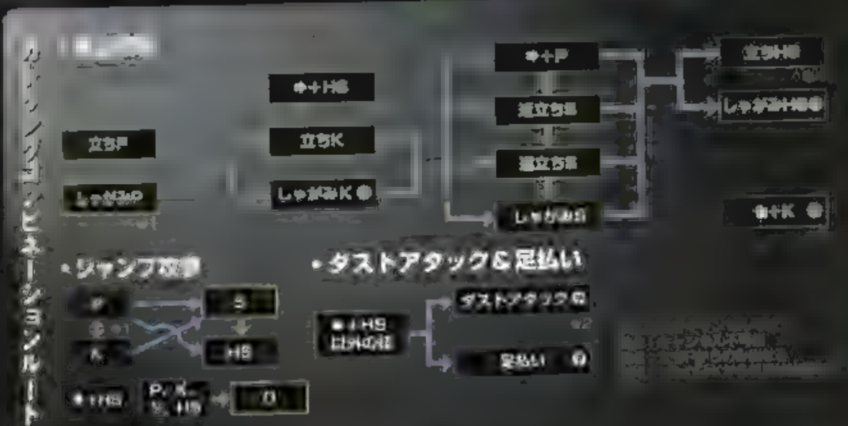
かなわぬ恋を夢見て、快賊としてあこがれの人と旅する怪力少女メイ。そんな彼女を操作するのは非常にカンタン。その恋心、海の仲間やイカリと共にぶつけてみないか！



メイ







■地上攻撃

まず中間距離でのけん制に適しているのが、立ちKおよび遠距離立ちS。発生とリーチに優れ、ジャンプキャンセルできるので、攻めの起点として使おう。ダッシュ慣性を付ければ、ガトリングで足払いにもつなぎやすい。また、しゃがみHSはヒット時にダウンを奪え、カウンターヒットすれば連続技を狙えるので見返りが大きい。多用はせず、たまに振り回すくらいが効果的だ。

近距離では立ちHSが強力。発生こそ並だが当てた後はメイが先に動くことができ、自押しで足払いが連続ヒット。さらにカウンターヒット時にはよろけを誘発するので、余裕を持って追撃できる。特殊技の←+Kはスキこそ大きいが、姿勢が低くなるので、ファウストの遠距離立ちSなど打点位置の高い技に打ち勝てる。

■ジャンプ攻撃

地上の相手に対して飛び込むときはジャンプKがいい。下方向に強く対空技をつぶしやすい上、ジャンプキャンセルも可能だ。ほかにも、特殊技のジャンプ中↓+HSは攻撃判定が広いので、空中ダッシュからめくり狙いで使うと非常に効果的。空中の相手に対しては、ジャンプHSが強い。ダメージも高いのでプレッシャーは十分。適度に振り回せばけん制として効果絶大だ。

ジャンプDは使いにくい印象があるが、一応攻撃の下降中のスキにジャンプSなどを出すことが可能。2段ジャンプを読まれて対空技をくらいそうなときにあがきで使ってみよう。

■システム共通技

メイのダストはリーチに優れているので、ガトリングなどから狙っていける。足払いは発生が早い上に判定も強く、接近戦で最も頼りになる技の一つだ。空振りしてもスキは小さい。リーチが短いのでダッシュから出そう。空中投げは、自キャラの横から上に投げ判定が出るのを意識しよう。

メイ

イルカさん・横

Dm	50	G	立 屈 空F
Tg	4.8	Lv	3



イルカさん・縦

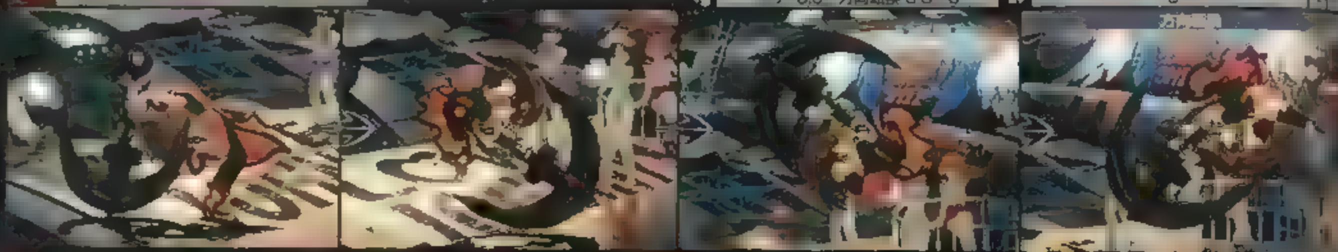
Dm	50	G	立 屈 空F
Tg	1.5／4.8	Lv	3



※下りはしゃがみガード不能

レスティブローリング→方向転換

Dm	30 方向転換20	G	立 屈 空F
Tg	3.6 方向転換0.5	Lv	3



拍手で迎えてください

Dm	20・22×n	G	立 屈 空F
Tg	腕2.5、イルカ1.2	Lv	3



オーバーヘッド・キッス

Dm	40	G	90ドット、抜け間合い
Tg	－	Lv	



イルカさん・横／イルカに乗って高速で突進する技。SとHSの違いは移動距離と突進のスピード。Sは画面半分程を進み、HSは一画面分程の距離を高速で移動する。攻撃判定が弱めなのでつぶされやすいが、技後のスキが少なくガードされても反撃を受けにくい。よって、スタート時くらいの距離で奇襲として突然出していくのが主な使い方だ。またフォースロマキャンに対応しているので、ガトリング中にジャンプ属性仕込み（P162参照）から出していくと戦術に幅を持たせられる。

イルカさん・縦／こちらは放物線を描く軌道で突進し、下りはしゃがみガード不能になっている。SとHSの違いは移動距離で、HSの方が遠くへ移動する。中間距離での奇襲以外には、空振り時の着地のスキが小さいことを利用して相手の手前に落ち、立ちガードを誘ったところに足払いを当てるという使い方が有効だ。

レスティブローリング→方向転換／イカリとともに回転しながら斜め上前方に突進する。技後はレバーを入れながらSボタンを入力することで、3回まで方向転換することができる。この技の利点は、相手が空中ガード不能な点。多少不安はあるが、先読み対空に使える。そのほかの使い道としては空中連続技に組み込めることが挙げられるが、方向転換を間違えるとダウン復帰されて反撃を受けることがある。これを出すときは、ロマキャンとセットで使うか相手に止めを刺せるときくらいにしておくのが賢明だろう。

拍手で迎えてください／姿勢を低くした後に片手を挙げるポーズを取り、飛び道具としてイルカを発射できるリングを生成する技。リングの出現場所は押したボタンによって異なり、Pはメイの頭上、Kはメイの前方、Sは相手の前、HSは相手にイルカがぶつかる位置、といった感じだ。イルカはボタンを押しっぱなしにすることで待機させることができ、時間差攻撃や相手の動きを封じる使い方も可能。ため時間によってイルカの数が変化し、最大6匹まで増えていく。また、技の出始めの頭部分には攻撃判定があり、やられ判定も小さいのでタイミングが合うと対空技として機能する。ただ、フォースロマキャンを使った場合は頭の攻撃判定が出ないことを覚えておこう。

天[illegible]のだだっこ			グレート山田アタック		
Dm	[illegible]20×8	G 立 屈 空F	Dm	110	G 全
Tg		Lv 5	Tg		Lv 5





[illegible]きりもみ大[illegible]→デラックス[illegible]ボンバー	[illegible]	Dm	18[illegible]デラックス五所川原ボンバー 48	G	全 デラックス五所川原ボンバー 立 屈 空	RC
		Tg		Lv	5 デラックス五所川原ボンバー 4	



メイと愉快な仲間達	[illegible]	Dm	全体力		[illegible]
		Tg		Lv	ー





オーバーヘッド・キッス／相手を後方へ投げ飛ばすコマンド投げ。コマンド完成から投げるまでに[illegible]時間がかかるが、投げた後に空中の相手に追い打ちできるのは長所。重要なダメージ源となるので、相手に接近できたらしゃがみPを当ててから[illegible]、積極的に狙っていきたい。ただ、画面上での自分の位置及び相手との位置関係によって、追い打ちのタイミングが変化するので注意しよう。

[illegible]のだだっこ／イカリと腕を振り回してだだっこする打撃系の覚醒必殺技。初段がヒットすると相手を巻き込みつつ続く打撃も連続ヒット。先端ヒット時は、まれに離れてしまうことがあるのが[illegible]。しかし、攻撃判定発生まで無敵時間が続くので、起き上がりや割り込みに使っていける。

グレート山田アタック／かけ声とともにクジラの山田さんを呼び出す、飛び道具系の覚醒必殺技。オーバーヘッドキッスからの追撃に使うほか、中[illegible]距離で突然出すのも非常に効果的。相手が何かしらの技を出していればヒットし、カウンターヒットを取れた場合はダッシュから近距離立ちSで拾い連続技を決められる。

[illegible]きりもみ大[illegible]→デラックス五所川原ボンバー／竜丸投げを始めるかのごとくイカリを振り回す、打撃系の覚醒必殺技。追加入力でシャチの五所川原さんを呼び出せる。主な使い道は連続技。地上ヒットでは途中から抜けてしまうので、足払いキャンセルから狙うのが基本だ。ヒット時は当然デラックス五所川原ボンバーまで出し切ろう。このとき[illegible]ならば浮いている相手に追撃が可能で、近距離立ちSから空中連続技を決めたり、再度[illegible]きりもみ大旋風を決めることもできる。もしガードされてしまうような事があったら、[illegible]にデラックス五所川原ボンバーを出すことで反撃を受けにくくしよう。

メイと愉快な仲間達／コマンド投げ系の一撃必殺技で、相手をつかんで空中に飛び上がって地面にたたき付けた後、ジェリーフィッシュ快賊団の皆さんが現れて踏み付けていってくれる。当然相手はデストロイだ。無敵時間があるが投げ発生まで時間がかかり暗転後にジャンプで回避されてしまう。性能がそれほどいいわけではないので、決めるチャンスは少ないだろう。

メイ

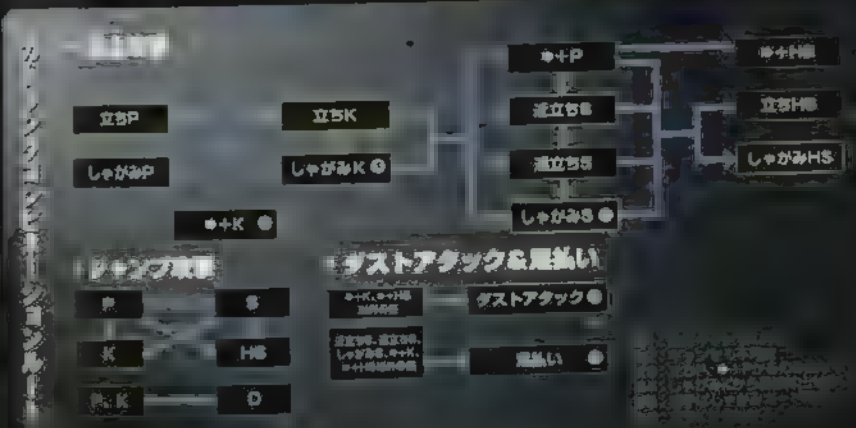


素早いダッシュと空中二段ダッシュで相手をかく乱し、発生の早い中下段で相手のガードを崩していく。防御力が極端に低いので、ヒットアンドアウェイの戦法を取ろう。









■地上技

しゃがみKは発生の早い下段攻撃で、連続技の始動に向いているが、ダメージ補正を受ける。一方しゃがみSは、若干発生は遅いがダメージ補正を受けない下段攻撃として重宝するぞ。

けん制にはリーチの長い遠距離立ちSがオススメ。⇒+Pは上半身に無敵が存在する。判定が強く対空、地上でのけん制に役立つが若干隙が大きいので注意しよう。なお、カウンターヒットするとよろけを誘発させられるぞ。また、対空には しゃがみHSが強力。硬直も短いので飛び込みへのけん制として適当にばらまくことが可能だ。

⇒+Kは中段判定なのでガード崩しに使える上、足元への攻撃をかわすことができる。

ダストは、中段攻撃なのでガード崩しに使えるが、発生が遅く見切られやすいので注意。

■ジャンプ攻撃

ジャンプHSは3ヒット技で、空中ヒットした場合相手を地面にたたき付けられる。空中連続技の締めに使用すれば、ダウンを奪えるぞ。

飛び込みには下方向へ判定の強いジャンプSを使用する。またジャンプPも判定が強く強力だが、攻撃レベルが低く地上技につなげにくいのが難点。空対空はジャンプKがオススメ。K→P→HSとつなぎ、ダウンを奪おう。またジャンプDはリーチが長く、空中の相手へのけん制に使える。

■システム共通技

デッドアングルは髪の毛で上に打ち上げる攻撃。カウンターヒット時は浮きが高く、空中連続技を決められる重要な切り返し技。

通常投げは相手をダウンさせられるので、その後起き攻めができる優れもの。また、タイミングはシビアだがダッシュから落下前に追撃できる。

空中投げは相手をつかんだ後、足で蹴り飛ばし地面にたたき付ける。ダウン後の受け身不能時間が長いので、低い位置で決めた場合ダウンを奪える。

ミリア＝レイジ

ラストシェイカー

Dm	(8×n)	属性	立 屈 空
Tg		Lv	1



高速落下

Dm		属性	
Tg	2	Lv	



前転



シークレットガーデン

Dm	30×5	属性	全
Tg	3 2	Lv	3



タンデムトップ

Dm	S40 HS50	属性	全
Tg		Lv	1



※HS版のみフォースロマンキャンセル可能

アイアンセイバー

Dm	48	属性	[illegible]
Tg	2 48	Lv	3



バッドムーン

Dm	24×5	属性	立 空
Tg	15 8	Lv	3



ラストシェイカー／髪を前方に伸ばし連続攻撃を仕掛ける。コマンドの入力の種類に関係無く、Sボタンを多く押すほど攻撃回数が増え、威力が上昇する。発生が早く攻撃レベル1の技からでもつながるので、主に連続技に使用していく。なお、一番少ない回数で止めた場合は、ガード、ヒットを問わず有利な状況を作ることが可能だ。

高速落下／空中から前斜め下45度へ急降下する、攻撃判定を持たない移動系必殺技。移動中はくらい判定が通常より小さくなる上に移動速度が素早いので、攻撃をくらいにくい。空中でのダウン復帰後や2段ジャンプから安全に逃げる際、非常に役立つ技といえる。

前転／その名の通り、前方へ転がりながら移動する。移動中は極端に姿勢が低くなるので、一部の技を空振りさせることができる。また、動作が非常に素早く見切られにくいので、通常技キャンセルから出して投げを狙ったり、ジャンプ攻撃など打点の高い攻撃の回避手段として役立つ。

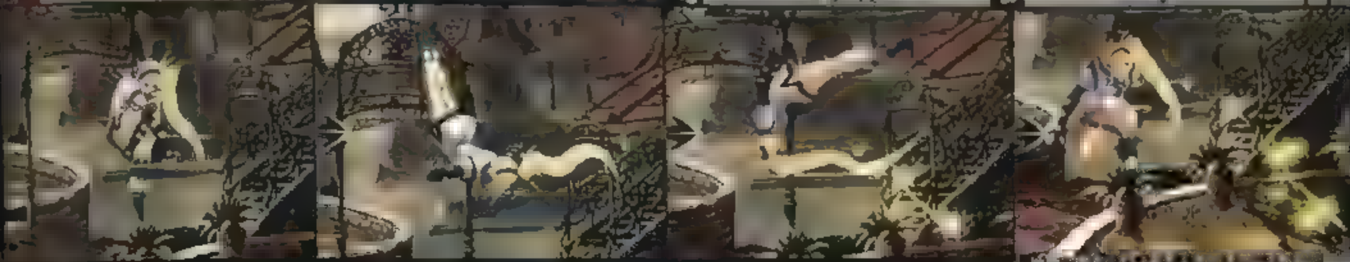
シークレットガーデン／頭上に透明な弾を発生させる。ミリアが硬直している間にレバー+HSを入力することによって、弾の軌道を4回まで決めることできる。発生は極端に遅いが画面に停滞している時間が非常に長いので、出すことさえできればかなり強力な飛び道具といえる。ガトリングで足払いまでヒットさせた状況でキャンセルして出せば、比較的安全に撃つことができる。

アイアンセイバー／一瞬後ろに下がり、髪で作った剣に乗って突進する。ヒットするとダウンを奪うことができるが、相手が吹っ飛び間合いが離れるため画面中央では距離が離れてしまう。また、ガードされた場合も間合いが離れるので、ほぼ反撃は受けない。主に近距離で攻撃レベル5の通常技をヒットさせた場合の連続技に使用していく。なお、画面端でヒットした場合は（フォース）ロマンキャンセルすれば、ダッシュ遠距離立ちS→しゃがみHSから空中連続技に移行できる。

タンデムトップ／自分の周りに攻撃判定のある黄色の輪を出現させる飛び道具系必殺技。

S版は発生が早く、攻撃レベル2以上の技からキャンセルして出せば連続ヒットさせることが可能。壁に跳ね返らない限りダウンを奪えるので

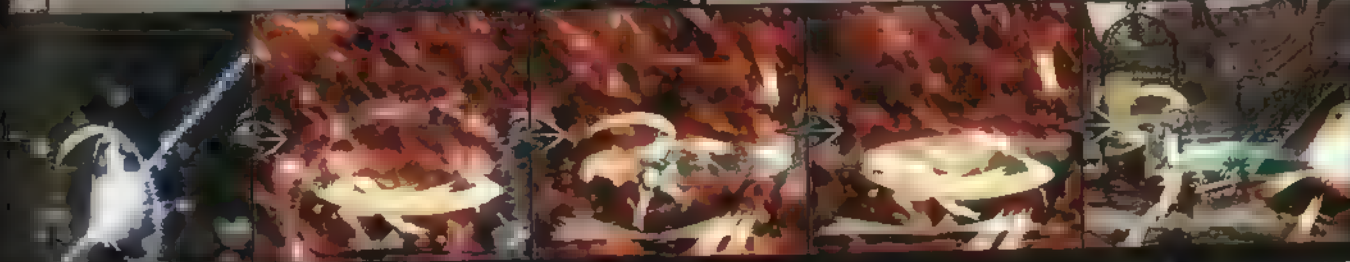
サイレントフォース



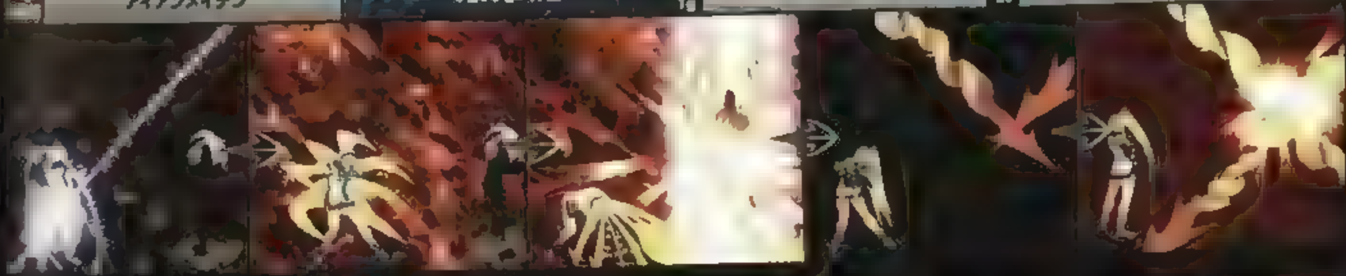
ウィンガー



エメラルドレイン



アイアンメイデン



その後起き攻めへ移行することが可能だ。なお、画面端でヒットさせた場合は、立ちPや近距離立ちSから空中連続技を決めよう。

HS版はS版と全く性能が異なり、極端に発生が遅い代わりに硬直時間が短い。足払いや空中連続技をジャンプHSで締めてダウンを奪ったときは、相手の起き上がりにこの技を重ねて有利な状況を作ろう。なお、フォースロマキャンを利用すれば、さらに硬直を減らすことが可能だ。ちなみに、S、HSともに画面上に二つ以上は出せないので注意しておきたい。

バッドムーン／空中でひざを抱え、転がりながら急降下する。空中連続技の締めに使用していくが、昇りジャンプの低い位置で出せば発生の速い中段攻撃として利用できる。着地の硬直が若干大きく、ガードされた場合は反撃を受けかねない。また、ヒット時にはロマキャンすれば近距離立ちSから空中連続技へつなげられる。

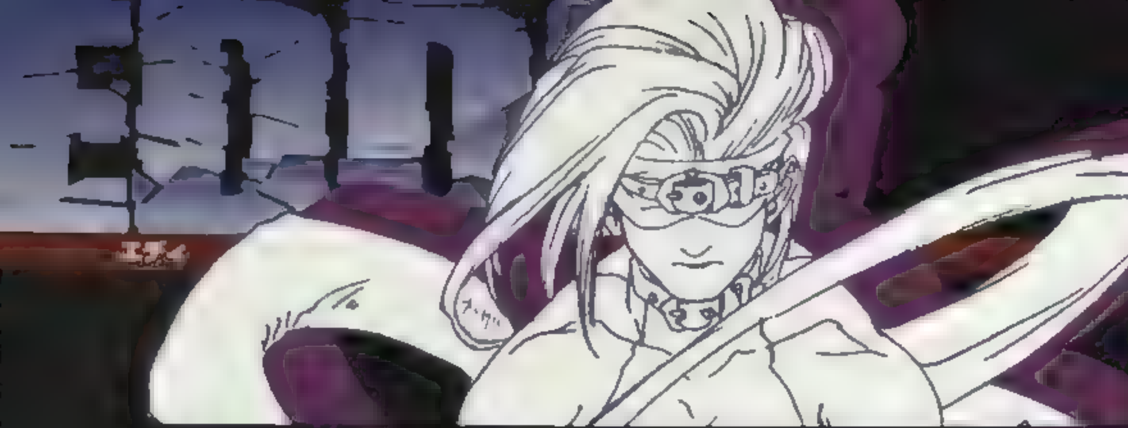
サイレントフォース／空中から反転しながら、斜め下方へナイフを投げ付ける。使用すると地面に突き刺さり、その場所でしゃがむと拾うことができる。拾い上げるまで再び使用できないので注意したい。射出後の硬直が短いので、すぐ次の行動を取ることが可能だ。具体的には、空中連続技のつなぎや飛び込みに使用していく。カウンターヒットさせるとよろけを誘発できるので、相手の対空技をつぶしたときの見返りは大きい。

ウィンガー／一度真上に上昇し、頂点まで達したから地面へ向かって突進する覚醒必殺技。攻撃判定発生後まで無敵時間が存在するので、ミリア唯一の割り込み用必殺技として重宝する。ただし、ガードされるとスキは甚大なので注意したい。

エメラルドレイン／前方に光の輪を三つ放つ覚醒必殺技。ヒットさせた場合、相手は画面端まで跳ね返り、長時間ダウン復帰不能のなので、空中連続技へつなぐことが可能だ。画面中央では安定して3ヒットしないので、主に画面端に追い詰めたときの連続技に使っていこう。無敵時間はほとんど無いので、割り込みやリバーサルには不向きだ。

アイアンメイデン／相手の位置をサーチして、その場所に足元から攻撃する一撃必殺技。発生が遅く、無敵時間もほとんど無く使い勝手は悪い。

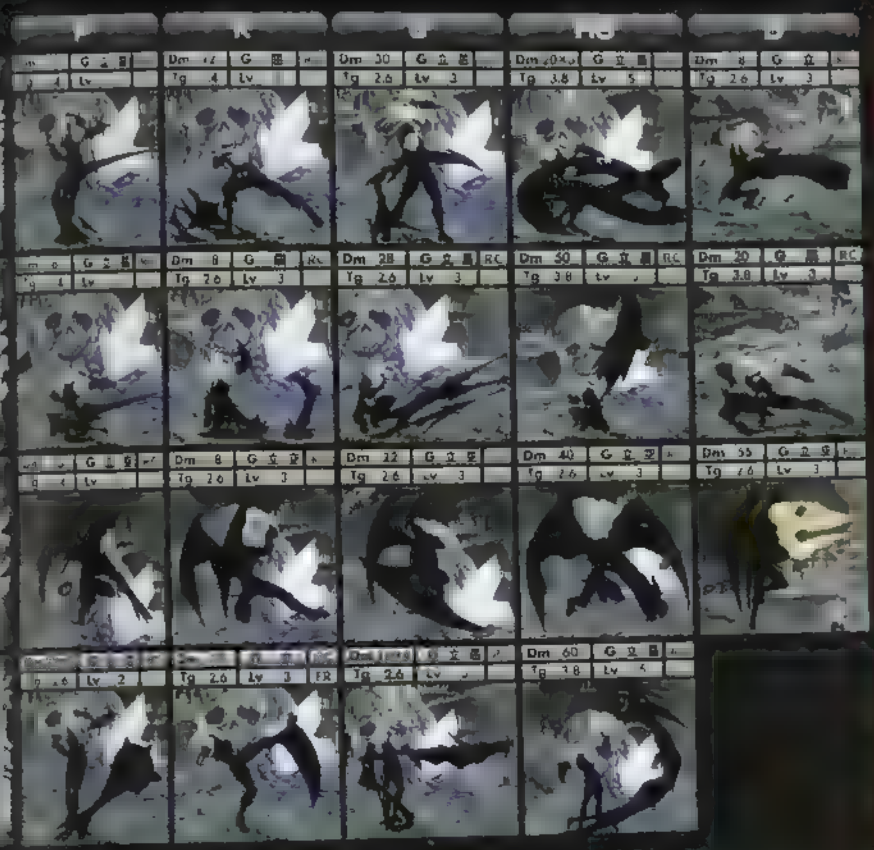
ミリア＝レイジ

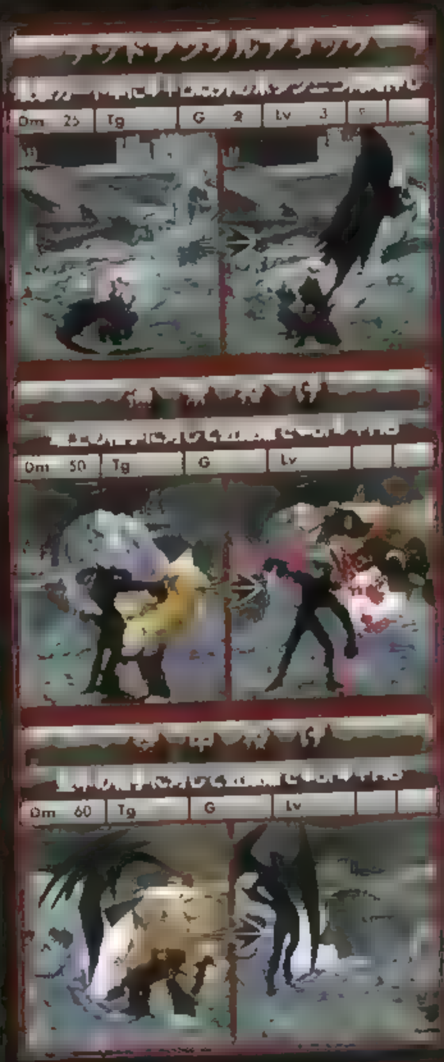


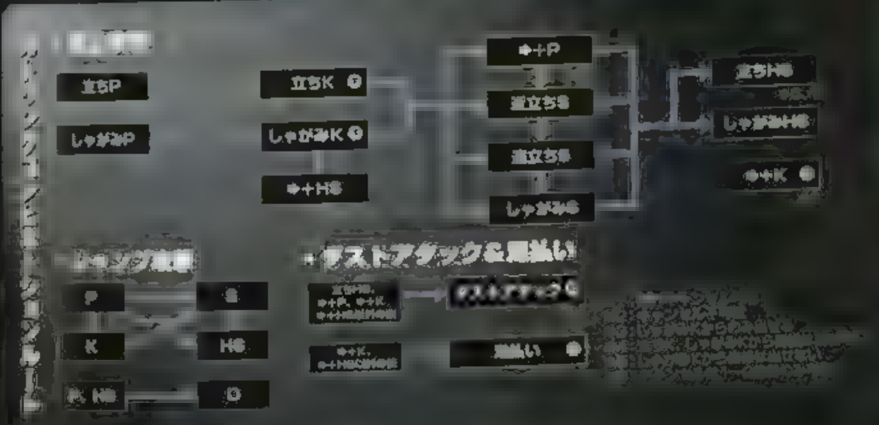
暗黒面を感じさせる独特の通常技や必
殺技は、クセがあり多少慣れが必要
分身を使いこなせば、2体同時攻撃か
ら繰り出す起き攻めは超強力だ。1回
で勝負を決める爆発力があるぞ



エディ







■地上攻撃

中間距離での主力技はしゃがみS。リーチが長く、攻撃位置、姿勢ともに低いので使いやすい。これにしゃがみPも加えてけん制していこう。

近距離戦は、下段の立ちK、発生の早いしゃがみPからガトリングを始動させる。前者は立ちガード崩しorジャンプ防止に、後者は発生が早いので割り込みから使っていこう。また、よろけ誘発技で中段の⇒+Kは、見切られにくいので、ガードを崩す手段として織り交ぜよう。

対空は、⇒+PとしゃがみHSがメイン。スキが少ない⇒+Pは上半身無敵で、ここからハイジャンプキャンセルして空中連続技を決められる。しゃがみHSは判定は強く、カウンターで当てた後の起き攻めが強力なので狙っていこう。

■ジャンプ攻撃

オールマイティーに使えるのがジャンプSで、前半部分は下方向、後半部分は斜め上方向に強い。発生が早くスキの少ないKは、飛び込みに使う。ジャンプキャンセルして浮遊、再びジャンプSで中段を狙るなど、使い道は多い。空対空からの連続技は貧弱だが、斜め上方向に強いDはカウンターヒット時、ダウン復帰不能なので、相手キャラによって使用頻度を上げよう。

■システム共通技

ダスト技、発生が遅く、見切られやすいのでかなり使いにくい。足払いはリーチこそやや短いが、地上ヒット時は必ずダウンを奪え、強力な起き攻めを仕掛けることができる重要な技。ガトリングヒット時は足払いにつなぎ、HSエディ召還を行なうのが最も理想的な形だ。通常投げは発生の早さを利用してダムドファングと使い分けよう。

最後に、無敵技にクセのあるエディにとってデッドアングルは切り返しの切り札。発生が遅く攻撃判定が高めの位置にあることを考慮して相手のガトリングにうまく合わせていこう。

エディ

飛行

Dm	G	Tg	Lv
-	-	-	-



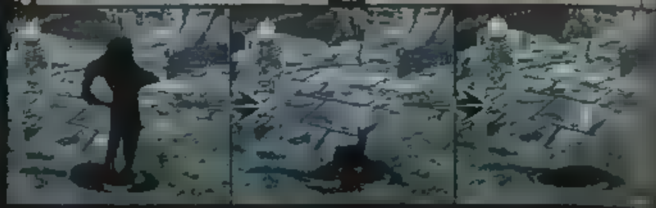
インヴァイトヘル

Dm	G	Tg	Lv
40	[illegible]	[illegible]	3



ブレイク・ザ・ロウ

Dm	G	Tg	Lv
	-		



エディ召還(戻し)

Dm	G	Tg	Lv



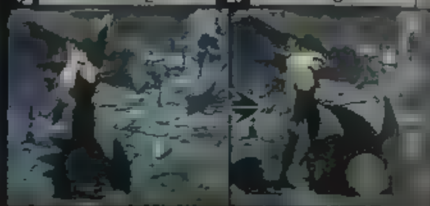
小攻撃

Dm	G	Tg	Lv
25	全	- 12	2



移動攻撃

Dm	G	Tg	Lv
20×3	全	2	3



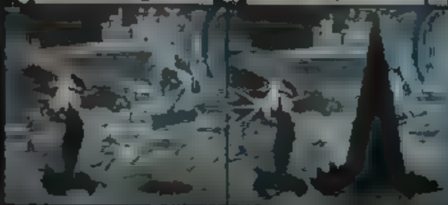
対空攻撃

Dm	G	Tg	Lv
[illegible]	[illegible]	[illegible]	5



ドリルスペシャル

Dm	G	Tg	Lv
34×3	[illegible]	12	3



中段攻撃

Dm	G	Tg	Lv
40	立 空	12	2



ダムドファング

Dm	Tg	Lv	
92			フルヒット(投げ間合い)



飛行／羽を生やして飛行する移動技。ほかのキャラの2段ジャンプに相当し、飛行中はレバーである程度の操作ができる。空中ガード、空中投げも可能。なお、一定時間がたつと自動で落下する。

インヴァイトヘル／地面からドリルが突き出す下段技。Sは近距離に、HSは遠距離にドリルを発生させる。ただし、同じボタンのインヴァイトヘルは、連続で発生させることはできない。発生、攻撃力、全体フレームなどはS、HSともに変わらないが、攻撃持続時間だけはややSの方が長い。

ブレイク・ザ・ロウ／地面に潜る技。ボタンを押している間はレバー操作で地中を左右に移動でき、攻撃を一切くらわない。ただ、潜る前に若干のスキがあり、また、潜る時間の長さに比例して、出現時のスキは3段階で長くなる。一定時間で自動的に出現したときは、スキが一番長く致命的。

エディ召還／分身を召還する行動の総称。HSで召還したときはその場で出現。それ以外のボタンの場合、ボタンに応じた攻撃を出しながら出現する。ただし、Dの中段攻撃での召還はできない。なお、召還には体力ゲージ下に現れる細いゲージ(以下分身ゲージ)が関係し、召還中は時間に応じて、また、分身の出す攻撃に応じて減っていく。なお、このゲージが無くなるか、本体自身が攻撃を受けた場合は、画面から分身が消滅し分身ゲージが上昇。完全に回復すると分身ゲージが消えて次の召還ができるようになる。ただし、再度召還コマンドを入力して分身を戻すか、本体が相手の攻撃をガードするかくらうと分身は消滅し、この場合は分身ゲージが完全に回復していなくても、再び召還することができる(すぐに召還する場合、分身ゲージは減った状態から始まる)。

最後に分身の操作に関して。分身は任意に左右に動かせ、斜め方向の入力も受け付けている。また、各攻撃はボタンの「押し」ではなく、「離し」に対応している。この「離し」を利用すれば、分身にだけ攻撃を出させることも可能だ。

小攻撃／分身がひっかくように攻撃する。下段ではないが回転率が良く、リーチも長い。

移動攻撃／回転突進する刃。多段技で相手のヒット時間やガード時間が長いので、連続技やガードバランスをためる手段として一番重宝する。

エディ

ドランカーシェイド

Dm	20	G	立/屈/空
Tg	5 2	Lv	3



シャドウギャラリー

Dm	30+50	G	立/屈/空
Tg	2 6	Lv	4



メガリスヘッド

Dm	44×3	G	全
Tg		Lv	5



イグゼキューター

Dm	16×30	G	全
Tg		Lv	5



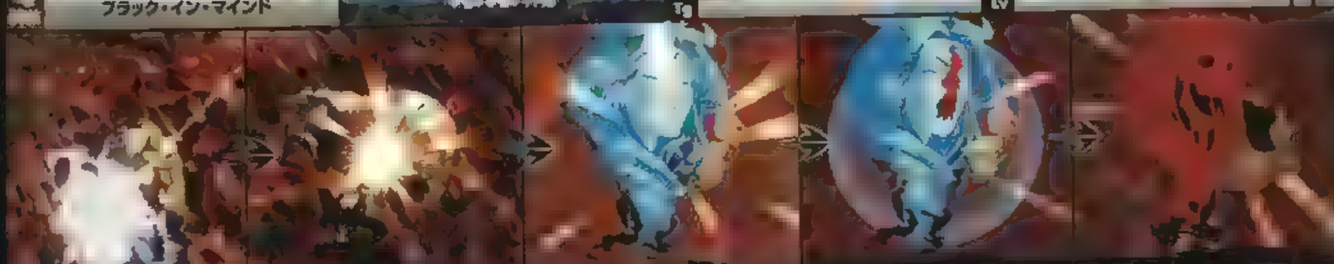
アモルファス

Dm	82×2	G	立/屈/空
Tg		Lv	3



ブラック・イン・マインド

Dm	全体力	G	立/屈/空
Tg		Lv	



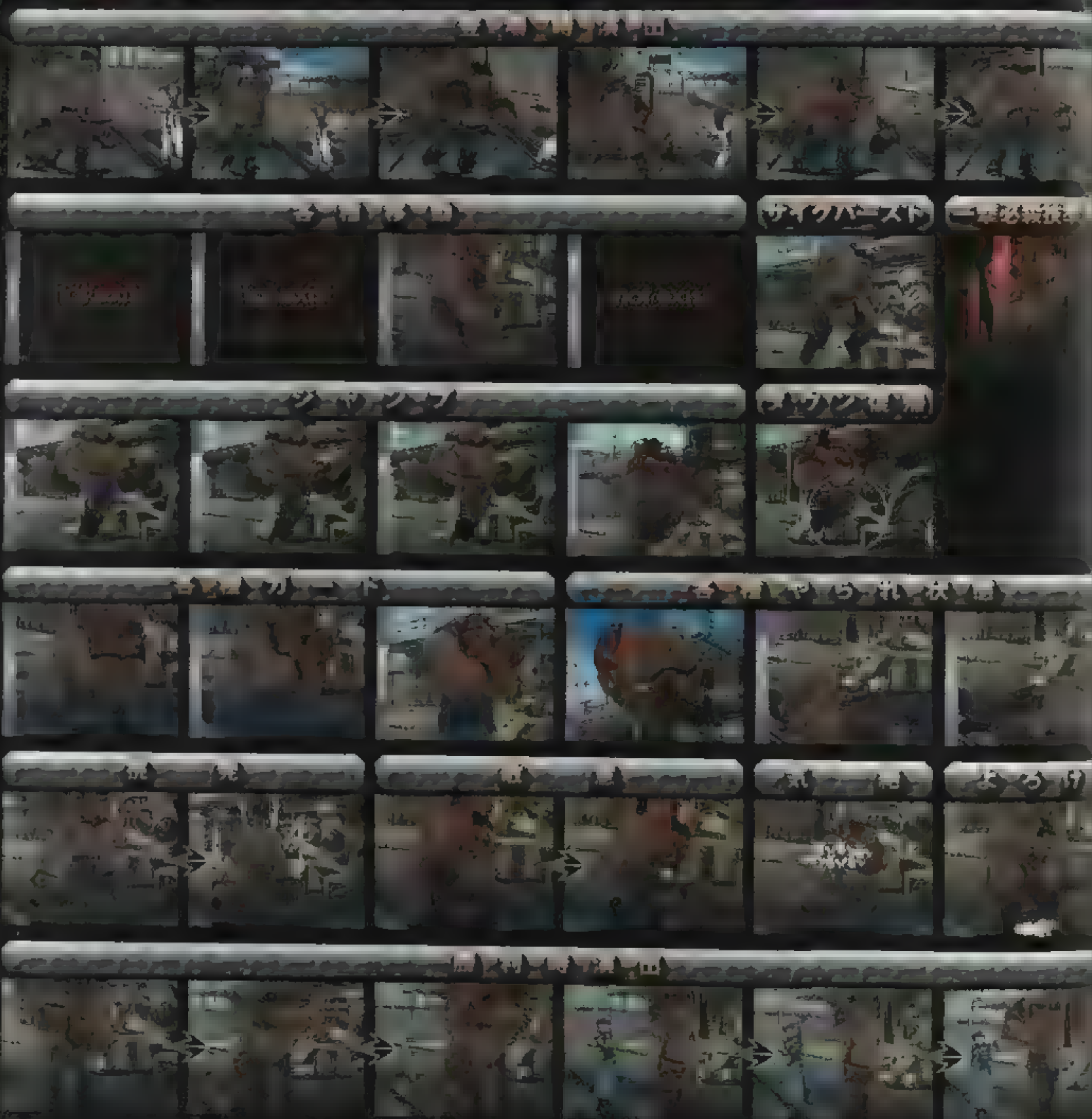
対空攻撃／分身が真上に大きく手を伸ばす技。空中ガードできないジャンプ防止技として機能。
ドリルスペシャル／分身が地雷に姿を変え地面に潜み、その後、大きなインヴァイトヘルとなる。3ヒットのこの技は、空中ガードが可能で初段のみ下段判定。また、潜った瞬間から分身ゲージが上昇し、発動後は半分近くまで回復する。
中段攻撃／分身が鮫の姿で地面から跳ねる技。跳ねて頂点を過ぎた辺りから、着地まで攻撃判定がある。その名の通り中段属性でしゃがみガード不能。分身ゲージを大幅に消費するのが難点。
ダムドファング／相手を包み込んでから、手を突っ込み破壊するコマンド投げ。ダメージが高く、画面端なら追撃が可能。また、技の演出中でもエディを自由に動かせる点が魅力的。
ドランカーシェイド／前面に壁を作り飛び道具を跳ね返す技。跳ね返す判定発生が前作より早くなった。壁には攻撃判定も存在し、この攻撃判定がカウンターでヒットした場合は、壁にバウンドする吹き飛びに変わるので追撃が可能となる。
シャドウギャラリー／空中から地中に瞬間移動し、鮫に姿を変えて上昇攻撃、さらに鋭い牙でたたき付ける2段技。空中から地中に移動する間、一瞬だが無敵時間が存在し、上昇中はやられ判定が尻尾にしか無いので上からつぶされることは無い。
メガリスヘッド／エディ本体の呼び出し動作と同時に、分身が巨大な腕に変身して突き上げる技。分身の攻撃の中で唯一、本体と連動している技で、本体が空中の場合や技の硬直中は呼び出せない。攻撃自体は3ヒット技でダウン復帰不能。
イグゼキューター／鎌の姿に変身し真横に突進する空中覚醒必殺技。ダウン復帰不能で、突進する距離が長ければ、その分だけダメージも上がる。
アモルファス／巨大な鮫が地中から相手を襲う2ヒット技。ダメージは高く、無敵時間も長い。ただし、発生が遅く攻撃判定が前の方にあるため、近距離の割り込み技としては不向き。連続技用。
ブラック・イン・マインド／鎌を振り上げて攻撃する技。ヒット後、女性の顔から一転してドクロの顔へ変化する。暗転開始から攻撃判定終了まで無敵時間が続いているので、つぶされることは無い。空中ガード不能で、一応対空として使える。

エディ

ポチョムキン



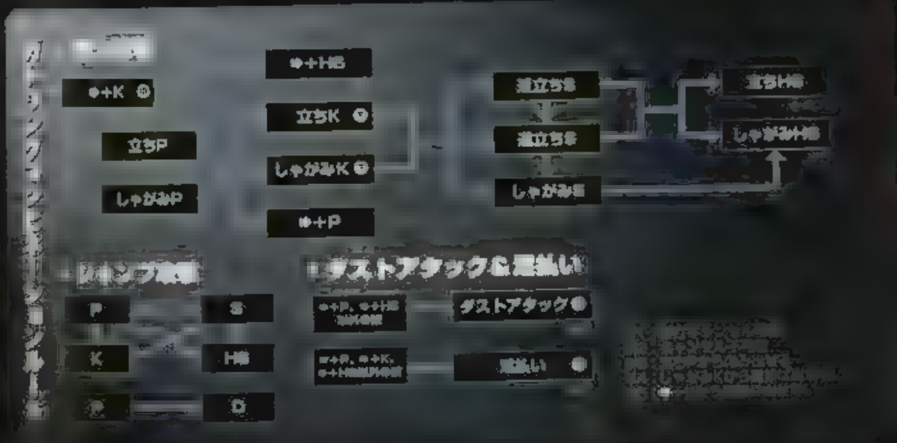
ポチョムキンはダッシュおよび空中ダッシュが無いという特殊なキャラ。機動力が低い代わりに、全キャラ中でも最高の防御力を持つ上、一撃の破壊力も驚異的。接近できるかがカギだ



ポチョムキン







■地上攻撃

遠距離立ちSは遠〜中距離でのけん制の要となる技。上方向にも判定があるので、相手がジャンプで逃げようとしたところに当てるといった使い方もできる。立ちHSはジャンプ防止には使えないものの、遠距離立ちSよりもリーチが長い。中〜近距離では立ちKが猛威を振るう。下段で持続が長く、攻撃判定が強いため、相手の足払い系の技に勝ちやすいのだ。⇒＋Pは上半身無敵を活かし、対空技として使う。ほとんどの跳び込みは落とすことができ、空中カウンターヒットすれば追撃が可能。起き攻めなどに強力なのが中段攻撃の⇒＋K。攻撃判定が発生する直前までは上半身無敵なので相手の技に勝ちやすい。ノーマルヒットでも連続技が狙える点は⇒＋Pよりも強力。⇒＋HSは驚異のリーチと攻撃力を誇る。中距離でのバックステップのスキに合わせたりして使おう。

■ジャンプ攻撃

使い勝手がいい技はジャンプHS。めくりが狙え、空対空で勝ったときのリターンが大きいため、とりあえず的な出し方でもいいだろう。ポチョムキンのジャンプ攻撃中、唯一下方向に強い判定を持つのがジャンプD。着地にスキはあるものの、相手の⇒＋Pに強い上、しゃがみ技をつぶせば地上技につなげられる。急降下する点を活かせば接近手段としても使えるので、相手の目の前に落ちてポチョムキンバスターというのも有効。

■システム共通技

ダストはガードされても有利なので、積極的に使おう。足払いはヒットすれば起き攻めできるため、地上戦の要。リーチが長く、スキも少ないのでかなり使いやすい。通常投げはポチョムキンバスターが遅くなった今作では重要度が増している。レバーを入れた方向と逆に投げる点に注意しよう。空中投げを決めた後の距離は近いので、起き攻めがしやすい。空中に逃げる相手に狙おう。

メガフィスト・前方

Dm 50 / G 全 / Lv 3



メガフィスト・後方

Dm 60 / G 全 / Lv 5



スライドヘッド

Dm 打撃40、地震0 / Lv 5



F.D.B.

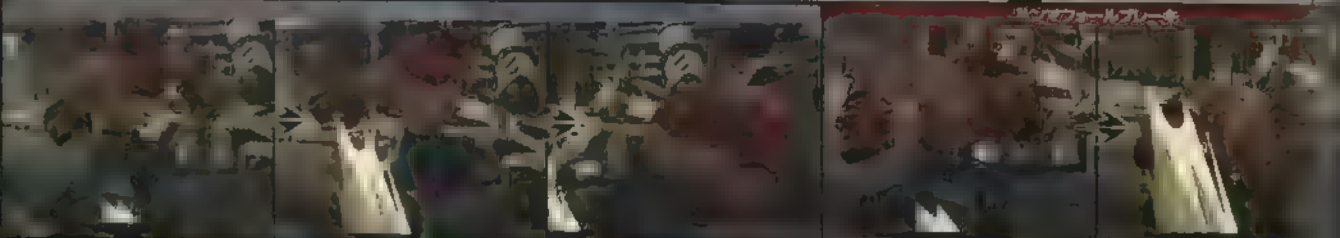
Dm 40、飛び道具返し16×2 / G 全 / Lv 4（飛び道具返し3）



※飛び道具返し時はロマンキャンセル不可

ハンマフォール・ハンマフォールブレーキ

Dm 60（ハンマフォールブレーキ・—） / G 立屈空 / Lv 5



※ハンマフォールブレーキはロマンキャンセル・フォースロマンキャンセル不可

ポチョムキンバスター

Dm 140



メガフィスト・前方、後方／ジャンプして両手で殴り付ける。メガフィスト・前方を移動手段として使うのが主だが、1フレーム目から足元が無敵になる点を活かし、起き上がりに下段攻撃を重ねてくる相手に対して、カウンターヒットでよろけを誘発するメガフィスト・後方をリバーサルで出すのも有効。メガフィスト・前方はガードされると発生の早い技で反撃される。また、フォースロマキャン対応技だが、これといった使い道は無い。

スライドヘッド／倒れ込んで地震を起こす。本体の頭突きは下段攻撃、本体の攻撃が当たらない間合いではガード不能の地震攻撃となる。中～遠距離で地震部分を狙うのが主な使い方。ヒット時はダメージが無いものの、長時間相手をダウンさせるので、ハンマフォールブレーキで接近しよう。

F.D.B.／前から見えない衝撃波を繰り出す。リーチが長く、スキが少ないので中距離でのけん制として使える。通常ヒット時はよろけを誘発するが、カウンターヒットすると相手がこちらに向かって浮くので追撃が可能。また、この技には飛び道具を返す性質もある。技を出してから54フレーム目以降から攻撃判定が発生するまでに跳ね返せる飛び道具をくらうことにより、飛ぶ速度が速く、更に大きいよろけ誘発効果を持つ飛び道具を返す。返した後はハンマフォールブレーキで飛び道具を追い越してから攻めるのが強力だ。

ハンマフォール・ハンマフォールブレーキ／相手の位置を目標に突進する。1ヒット分だけ攻撃を耐える性質があるので、相手の攻めを切り返す手段として使える。ロマキャン、フォースロマキャンを使えば、ダメージも取れる強力な技。ハンマフォールブレーキは、ハンマフォールをキャンセルして止まる技。ダッシュの無いポチョムキンにとっては有効な接近手段。ガトリングからキャンセルで出し、攻めを継続するのもいい。

ポチョムキンバスター／間合いが広く、ダメージが高い強力なコマンド投げ。今作では発生が4フレームと遅くなったので、リバーサルで狙うのはあまり有効ではない。また、➡+Kなどでよろけた相手に連続技として決まる。画面端で決めれば強力な追撃が決まるので、優先して狙おう。強力な技だが、失敗時のモーションはスキが大きい。

ポチョムキン

ヒートナックル→ヒートエクステンド

Dm [illegible] / Tg [illegible] / Lv - / RC



カイカンター・ガイガンティックブリッド※

Dm 45、ガイガンティックブリッド(2... / ● ... / Tg - / Lv 5 / RC



※ ガイガンティックブリッドのみロマンキャンセル可能

ヘブンリーポチョムキンバスター

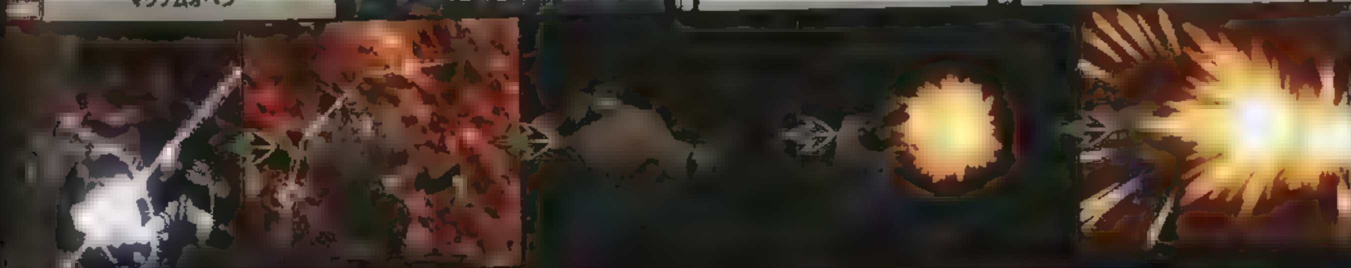
…+S

Dm 190 / ● - / Tg / Lv



マグナムオペラ

Dm 全体力 / ● 全 / Tg / Lv



ヒートナックル→ヒートエクステンド／ヒット時テンションゲージの増加量が大きく、空中ガード&空中フォルトレス不能の対空投げ。とはいえ、発生の遅さ、判定の弱さから直接対空としては使いにくいため、主に連続技として使っていくことになる。追加入力のヒートエクステンドまで決めればダメージが上がるので、毎回追加入力するのが基本。ヒートエクステンド後は間合いが離れてしまうので、ハンマフォールブレーキで接近しよう。投げ技なので、決めた後相手はサイクバーストを発動できない。ロマキャンすれば追撃が一発は確定するのでとどめにかなり有効だ。

ガイガンター→ガイガンティックブリッド／両手から盾状の飛び道具を放つ。発生の直前まで無敵時間があるため、一方的につぶされることは無い。前作では気絶誘発技だったが、今作ではよろけ誘発技になってしまったため、使い所が限られるようになった。●+Kなどから連続技にし、追加入力のガイガンティックブリッドまで決めよう。画面端との距離が離れていれば追撃が決まるため、ダメージは申し分無い。画面端付近で決めた場合は、ガイガンターからポチョムキンバスターを決めていこう。また、ガイガンターが空中ヒットすると、相手がゆっくりと落ちてくる特殊なやられモーションになる。余程低い位置で当たらない限り、そこにガイガンティックブリッドが決まるので、しゃがみHSやF.D.B.のカウンターヒットから連続技として決めるのも有効な使い方だ。

ヘブンリーポチョムキンバスター／斜め上方向に跳び上がる対空専用の投げ技。無敵時間はあるものの、発生と同時に切れてしまう。先読みで置くといった使い方でないと、対空技としては使えないだろう。空振りしても落下時に技を出すことが可能なため、リスクはそれほどでもない。幸いダメージがとても高いため、ヒートナックルからの連続技としての使用が主となるだろう。

マグナムオペラ／気合で相手を空中に打ち上げ、落下してくるところに強力なストレートを見舞う。発生がそこそこ早く、攻撃判定が発生するまでは全身無敵が続く。使うとすれば、長い無敵時間を活かしての対空、割り込みといったところだが、ポチョムキンは一撃必殺技準備が長いのが難点だ。

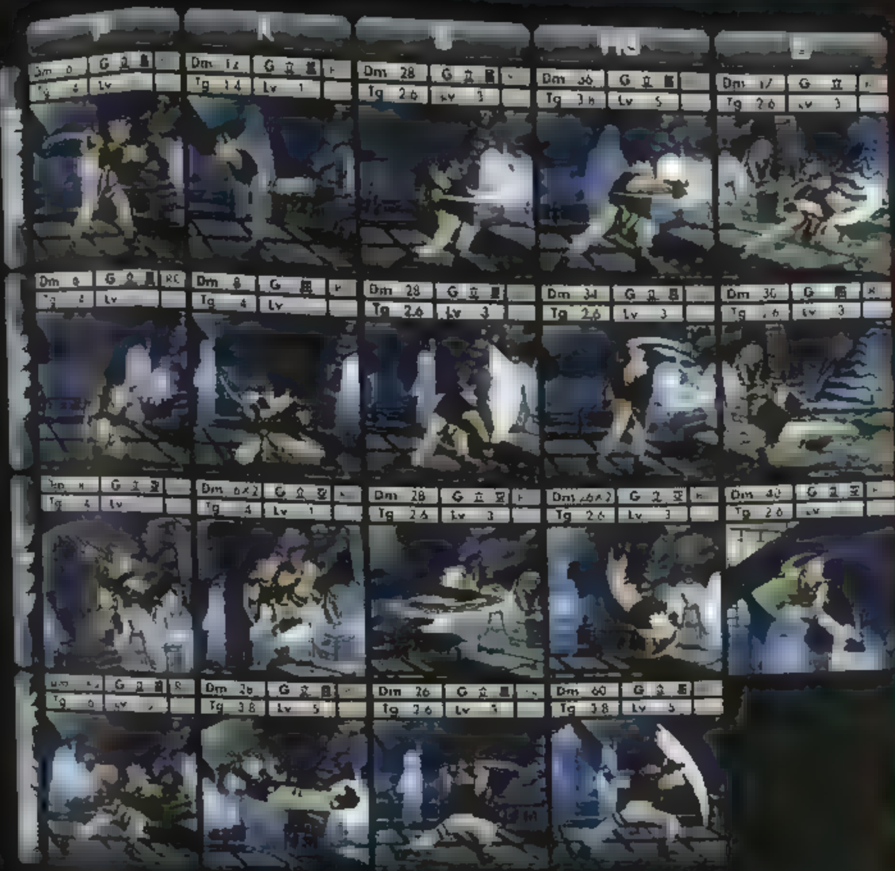
ポチョムキン

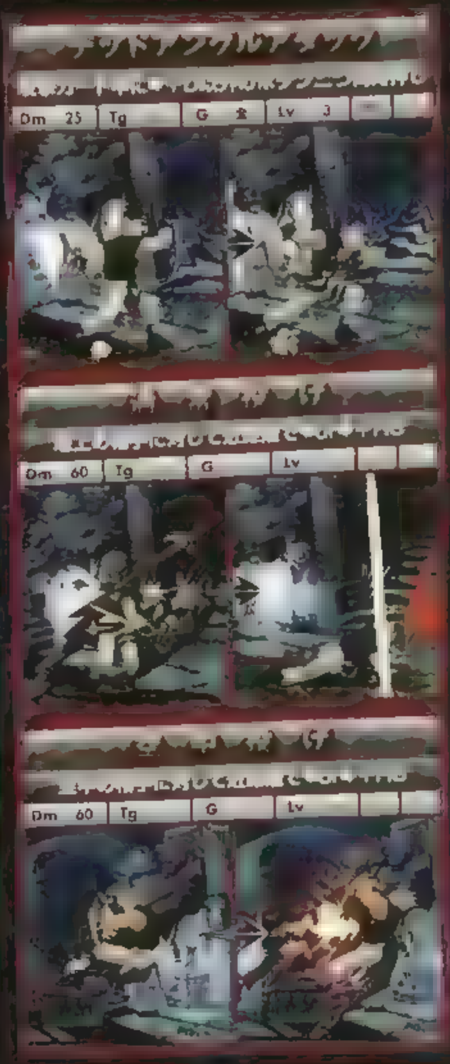


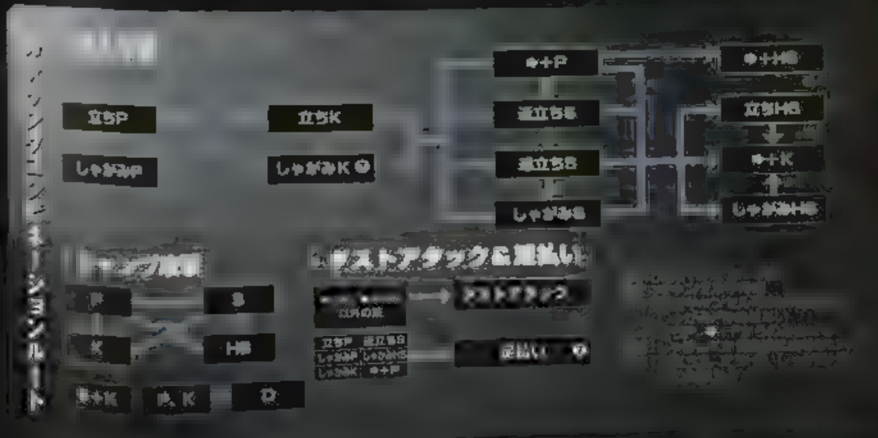
抜群のスピードと3段ジャンプなど
所狭しと駆け回る機動力がウリ。しか
し、防御力が低いという致命的な弱点
をどう補うかが課題だ。
ラッシュで反撃のスキを与える



チップ・ザナフ







■地上攻撃

攻撃発生が早く、リーチの長い遠距離立ちSはけん制に使え、キャンセルで必殺技につなぐことにより、ラッシュを仕掛けられる。立ちHSも強力なけん制技。攻撃判定が非常に強く、キャンセル受付時間も長いので、ヒット確認から連続技につなぎやすい。また、攻撃持続時間も長いので、置いておくように出せば対空にもなるぞ。ガトリング始動技に適したしゃがみKは、ダッシュから崩し手段として使っていこう。しゃがみHSは、腕を振るった動作と違い、判定の弱体化が目立つ。連続技の中継に使おう。立ちPは対空技。相手の垂直空中ダッシュやダウン復帰に合わせて置いておくこと。→+Pは上半身無敵の性質を持つため、けん制、対空とチップの主力技になる。→+Kは意外にスキが少なく、カウンターヒット時は横に吹き飛び壁にバウンドするので、追撃が見込めるぞ。→+HSは通常ヒットでよろけを誘発する。けん制、連続技に活用しよう。

■ジャンプ攻撃

横方向に強いジャンプP、上方向に強いジャンプKは空対空に。下方向に強く、2段技のジャンプHSがメインの飛び込みとなる。ジャンプDは、下方向に判定が強くダウンを奪えるが、スキがやや大きいので連続技の締めに使おう。

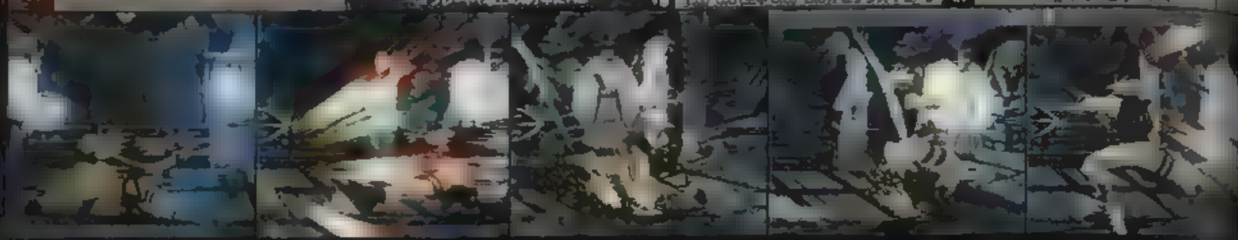
■システム共通技

ダストはリーチこそ長いものの、発生が遅く使いづらい。ただし、幻式迷彩と併用すれば、見切られにくく、ガード崩し性能が高くなる。足払いはリーチが長く、ヒット時はγブレードで追撃が決められるため、メインのけん制として使う。デッドアングルは相手を壁にバウンドさせる効果を持ち、追撃が見込める。通常投げは追撃不能だが、距離が離れないので攻めを継続できるぞ。空中投げは、相手をダウン復帰不能にさせたまま手前にダウンさせるので、γブレードで追撃できる。

チップ=ザナフ

αブレード・αプラス

Tg 15、36、空中0.8(36)、αプラス：5、6



βブレード



γブレード

Dm 32

Lv 3



朔岩斬

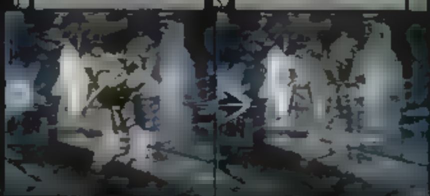
Dm 16×3



斂式転移（つよししきてんい）



斂式迷彩（つよししきめいさい）



空中挑発



幻朧斬（げんろうざん）

Dm 90



αブレード／低姿勢状態で突進する技。移動距離は一定で、近距離でガードされた場合は相手をすり抜けていく。地上版はスキが大きいが、追加技のαプラスに移行可能。また、ダッシュから出せば慣性が付くため、ほぼ画面の端から端まで移動する。空中版は低空で出せばスキが小さい。基本的には連続技専用として使えばいいが、斂式迷彩中なら奇襲技として高い効果を発揮する。

αプラス／地上αブレードからの追加技。ヒット時は相手を吹き飛ばし、ダウン復帰不能の効果を持つ。また、カウンターヒット時はダストヒット時と同様にきりもみ状態で吹き飛び、ここでレバーを上に入れるとホーミングジャンプになり、ダスト連続技が決められる。この技は最速で出しても割り込まれるという欠点を持つため、たまに使う程度にとどめ、相手に意識させないように出そう。

βブレード／飛び上がりながら刃を振り上げる対空技。発生後も対打撃無敵があり、地上版は相手の連係に対する割り込みや、起き上がりに出すリバーサル技として重宝する。ただし、スキは大きいのでロマキャンとセットで使いたい。空中版は主に連続技として使っていこう。

γブレード／自分の分身を飛ばす飛び道具で、射程距離はやや短いが弾速は速い。キャンセルからは出せないが、相手を一定時間拘束するという変更が加わり、連係がしやすくなっている。また、相手に当たればその後一定時間で硬直が解けるものの、空振り時は長時間硬直してしまうためやや危険が伴う。主に、ダウン追い打ちとして使

朔岩斬／回転しながら真下に蹴りを出す技[illegible]大3ヒットする。前作と違い、当てて有利な[illegible]増えたので、相手の真上から出すのもアリ。[illegible]出掛かりの2フレーム以内にフォルトレスでキャンセルすると、若干ジャンプの軌道を変えられる。

斂式転移／姿を消して瞬間移動する技。P～HSボタンに対応し、Pは画面の約1/3、K[illegible]ほど前方へ、Sは後方にバックステップと[illegible]じ距離を移動する。HSは少々特殊で、[illegible]上に移動し、出現後はジャンプ攻撃などを出せる。また、HSを出した後はジャンプや空中ダッシュができないものの、ジャンプ属性（P162参照）を仕込んで出せば、2段、3段ジャンプも[illegible]

チップ・ザナフ

冽掌(れっしょう)

Dm	18	G	立 屈 空F
Tg		Lv	3



鷲砕(ろくさい)

Dm	22	G	屈
Tg	1 3 3	Lv	5



穿踵(せんしゅう)

Dm	30	G	立 空F
Tg	1 3 4	Lv	4



斬星狼牙(ざんせいろうが)

Dm	30×5	G	立 屈 空
Tg		Lv	



万鬼滅砕(ばんきめっさい)

Dm	8×16+30×4	G	立 屈 空
Tg		Lv	3×16, 5×4



ディエルタ・エンド

Dm	全体力	G	立 屈 空
Tg		Lv	



[illegible]／自身の姿を半透明にする技。この状態は、相手の攻撃をくらうか、一定時間たつと解除される。なお、この技はキャンセルから出せない。姿がかなり見えづらくなるので幻惑効果が高く、ダストや投げ、αブレードなども狙いやすくなる。

[illegible]／空中で停滞し、手裏剣を投げる。手裏剣の軌道、速度はランダムだが、基本的に自分の斜め下に飛んでいく。飛び道具と相殺することは無く、自分が攻撃を受けると消える。なお、ジャンプの昇りやダッシュ中に出すと慣性が付く。

[illegible]／姿を消し、相手に飛び付く移動投げ。モーションが見切られやすく、投げ成立まで時間がかかるため回避されやすいが、避けられたときのスキは小さい。ヒット時はダウンを奪え、ダウン追い打ちでγブレードが決まる。また、相手の背を斬った瞬間にフォースロマキャンが可能だ。

冽掌、鷲砕、穿踵／冽掌は踏み込みつつ掌底を繰り出す技。ここから、追加入力で滑りながら下段判定の蹴りを出す鷲砕、中段判定の踵落としを出す穿踵に派生する。派生ルートは「冽掌→鷲砕→穿踵」と「冽掌→穿踵」の二つがあり、使い分けることで相手のガードを揺さぶれるぞ。冽掌で止めるとスキが小さく、攻めを継続させられる。なお、鷲砕はカウンターヒット時によろけを誘発し、穿踵はヒット時に相手が地面でバウンドする効果を持つので、追撃を決めていこう。また、ジャンプした瞬間にフォースロマキャンが可能。ジャンプ攻撃を出せば、素早い中段攻撃になる。

斬星狼牙／画面内を5回往復し、真上から相手を一刀両断のもとに斬る技。ダメージが高く、立ちHSカウンターから連続技になるので、ヒット確認から狙っていこう。また、突進を開始した直後にフォースロマキャンが可能だ。

万鬼滅砕／素早く突進し、無数の打撃をたたき込む覚醒必殺技。主に連続技用だが、突進距離、無敵時間ともに長いので、割り込みにも使っていける。ダウン復帰不能という変更が加わり、ヒット時にはγブレードでさらに追撃できることもある。

ディエルタ・エンド／五つの炎を作り出す技。ヒットすると炎が結び付き、五芒星を描いて爆発する。暗転後のガードは間に合わないが、それまでの時間が非常に長いため、当たることはまず無い。

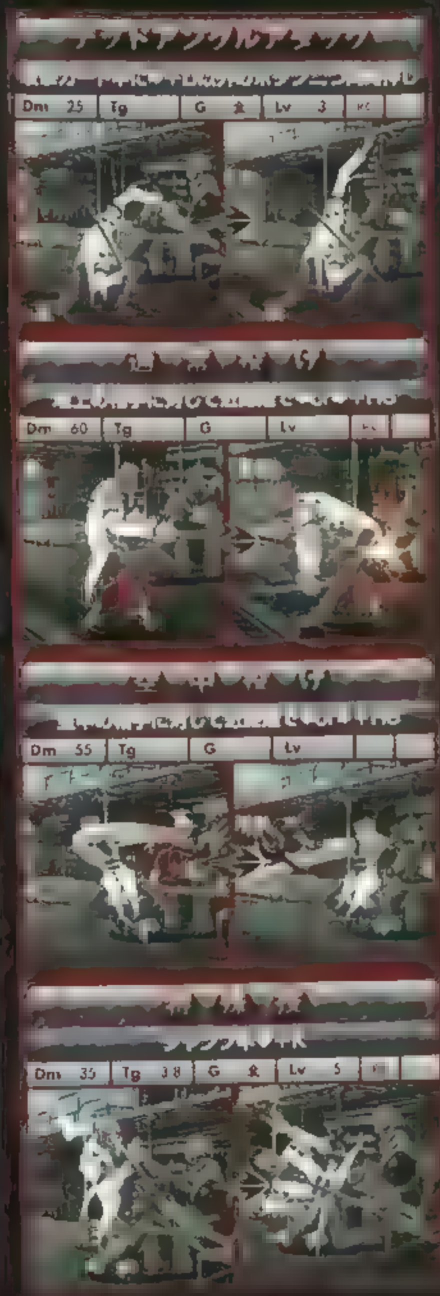
チップ＝ザナフ

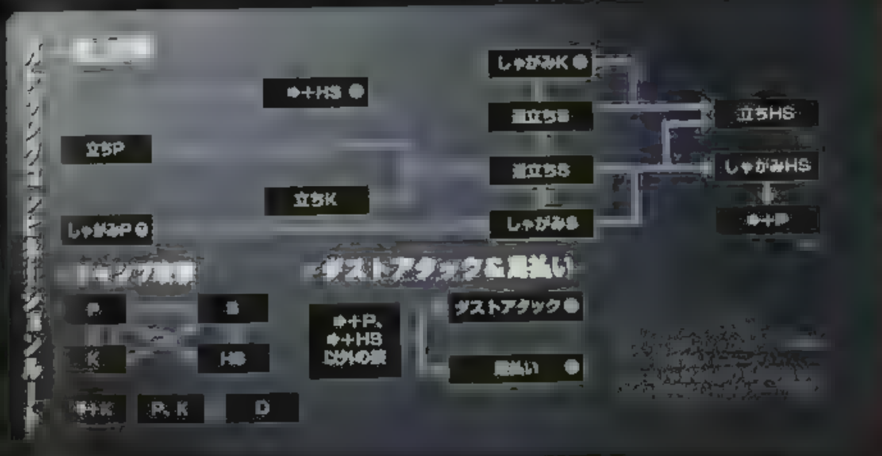


巨大なメスから繰り出すリーチの
攻撃が主体で、けん制、対空と
通常技もそろっている。じっくりと
いつつ、何が出るかな?で、
イテムが出現するのを待とう。









■地上攻撃

けん制の要となる遠距離立ちSは、前作からモーションが変化して攻撃判定、リーチの長さともに劇的なパワーアップを遂げている。ガトリング始動技のしゃがみPは、下段判定かつリーチも長いので、連続技やけん制に役立つ。しゃがみSはジャンプキャンセル可能技なので、空中連続技や連係を組み立てるのに重宝する上、カウンターヒット時はよろけを誘発する。しゃがみHSはリーチが長く、カウンターヒット時に強力な連続技を狙えるので、遠距離立ちSと併せて使おう。立ちKは見た目の打点は高いが、攻撃判定は低い位置にもあり、けん制、対空ともに使える。また、カウンターヒット時は相手を横方向に吹き飛ばし、壁にバウンドさせる効果も付いているぞ。➡+Pは上方向にリーチが長く、攻撃発生まで上半身無敵なので、対空技として抜群の信頼性がある。中段攻撃の➡+HSは、リーチ、攻撃力ともに優れる技。ガード崩しに使っていこう。

■ジャンプ攻撃

ジャンプPは近距離での空対空、飛び込みに役立つ。ジャンプキャンセル可能技のジャンプKは、空中連続技の中継に。リーチの長いジャンプHSは、空対空、けん制で使おう。ジャンプDは下方向に判定が強く、攻撃持続の終わり際2フレーム中にヒットすると、ダウンする特性を持つ。

■システム共通技

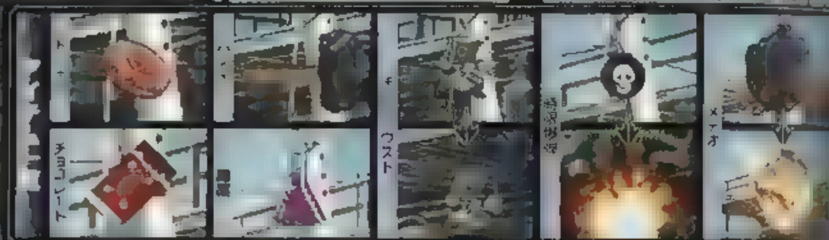
ダストは出始めの11フレームが対打撃無敵。相手の連係に割り込みつつ反撃が狙える。足払いはリーチが長いので、先端を当てるように使おう。特殊技のジャンプ中⬇+Kは、下方向に判定が強く、ジャンプの昇り際に出せるので、中距離でのラッシュや飛び込みに使える。通常投げはロマキャンが可能。テンションゲージが50%以上あれば大ダメージを狙える。空中投げは相手を横に吹っ飛ばす。対空技と併せて使っていこう。

レレレの突き～引き戻し～オイッス！～声が小さい～もう一丁オイッス！



何か出るかな？





※チョコレート&ドーナツは

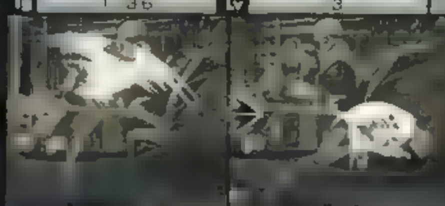
槍点遠心乱舞

Dm 44 / Lv 3



前方移動

Dm 40 / Tg 1 36 / G 立 屈 空F / Lv 3



後方移動

Dm 40 / Tg 05 36 / G 立 屈 空F / Lv 3



何か出るかな？



くぴぴょーん くろーいんくふらわー、華だろ？俺、華だろ？

Dm 40 50 30 / Tg 1 24 5 0 1 4 / G 空F、空F 屈 空F / Lv 3 3



レレレの突き／メスで前方を突き刺す技。リーチが長く、画面端から端近くまでの攻撃射程を持つため、飛び道具のような感覚で使っていける。ヒット後は追加入力で連続攻撃を決められるぞ。なお、引き戻し後は11フレーム有利なので、目押しで近距離立ちSなどが入る。ここからの連続技の方が、最後まで追加入力を決めるよりダメージが高い。逆に、もう一丁オイッス！を決めるメリットは、テンションゲージ増加量が多いことだ。ちなみに、オイッスはガード時に即座に動けるため、ダッシュから投げと打撃の二択を仕掛けられる。

何が出るかな？／袋からアイテムを取り出し、上に向かって投げる飛び道具。動作が遅く、けん制の遠距離立ちSをキャンセルして出すのが基本。本作では槍点遠心乱舞のメス乗り状態中にも出せるようになり、そちらの方が動作は速い。アイテムは、新たに毒薬が追加され全7種類。以下にアイテム別の特徴を挙げていこう。

●ドーナツ&チョコレート：相手にも取られる体力回復アイテムで、回復量は微量。ドーナツは自分の手前、チョコレートは相手の近くに飛ぶ。

●ハンマー：放物線を描く飛び道具。

●チビファウスト：上空からふわりと落下し、着地後にゆっくり前進していく。立ちガード可能。

●時限爆弾：地面に着地した後、約2秒後に爆発。ヒット時はダウン復帰不能だが、自分もくらう。

●メテオ：約3秒後に多数の隕石を降らせる。隕石は自分を中心とした位置に密集して降る。

●毒薬：放物線上に飛び、地面に落下した後霧が広がる。くらった相手は約6秒間体力が減少する。

なお、画面にアイテムが出現している状況では何が出るかな？が出せない。ただし、チビファウストが出現した場合には、地面に着地した時点で何が出るかな？が出せるようになる。

槍点遠心乱舞／メスを支点に、反動を利用して体当たりを仕掛ける技で、連続技が主な用途。この技を出した後はメスに乗った状態へ移行し、P～Dのいずれかのボタンを押すことで派生技を出せる。また、この状態はレバーを下に入れると解除でき、ガードされた場合でも即座に解除すれば、反撃を受ける恐れは無い。なお、前に体当たりする瞬間に、フォースロマキャンが可能だ。



ごーいんぐまいうぇい

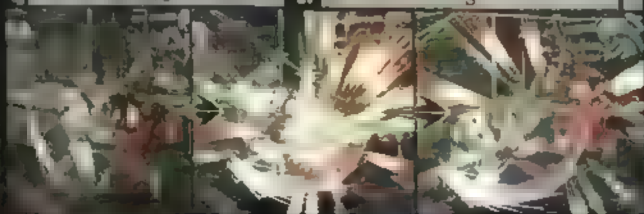


フォースロマンキャンセルは…中にHSのみ可能

メッタ斬り

Dm 8×9 / Lv 3

● 全、OCヒット、投げ間合い



前からいきますよ

Dm 44



後ろからいきますよ

Dm 44 / ● 全 / Lv 3



上からいきますよ

Dm 38



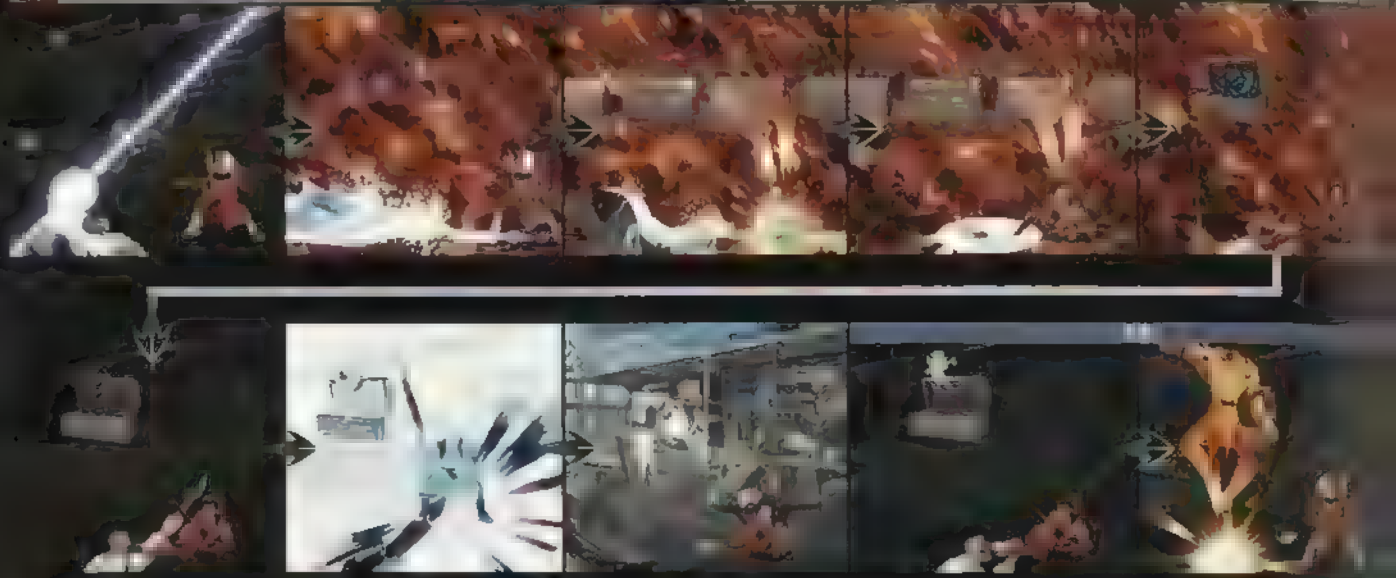
な・な・な・なにがでるかな!



前方移動／前へ体当たりをする技。輪点適心乱舞がガードされた後のフォローに使おう。
後方移動／後ろに体当たりをする技。輪点適心乱舞をかわされ、後ろに回られたときに使おう。
くびびよーん／首を伸ばして攻撃するが、打点が高く、当たる状況は皆無。使う必要は無い。
ぐろーいんぐふらわー／頭から花を咲かせ、テンションゲージを増加させる。増加量はさほど多くはない。前作と違い花に攻撃判定が付き、空中フォルトレス以外ではガードができない。しかし、この技を出すより攻めを継続した方がテンションゲージが増加するので、使う必要は無い。
何だろう?俺、誰だろう?／ファウストの手前に下段判定の人間花を出現させる技。カウンターヒット時は上に吹き飛ばす効果を持つ。
爆弾／袋の紙袋に爆弾を入れて投げる飛び道具。紙袋が地面や相手に着弾すると爆発する。この爆発は、自分にも当たるので注意しよう。また、紙袋を投げた直後にフォースロマキャンが可能だ。主な用途は、何が出るかな?が使えない状態でのフォローや、対空技を用意している地上の相手への攻撃、画面端での固めに使うといいだろう。
ごーいんぐまいうぇい／体を回転させながら体当たりする技で、メス乗り状態中に出せる派生版とジャンプ中に出せる空中版がある。派生版は、攻撃判定が消滅した直後にフォースロマキャンが可能だ。主に派生版は画面端での連続技用、空中版は固めなどの連係に使っていく。なお、空中版の技の軌道は、出始めに少し下降してから上昇していく。しかし、低空で出せば下降モーション中に着地できるためスキを減少でき、ジャンプ●+K(?)からキャンセルすれば、強力な連係となる。
メッタ斬り／メスを回転させて斬りまくる技。コマンド完成時に投げが成立するタイプではなく、ガード不能の打撃を出す(空中フォルトレスのみ可能)打撃投げ。通常の投げより発生が遅いため、至近距離で出すと割り込まれる可能性もある。投げ間合いの広さが長所で、ヒット時はダウンを奪う。さらに、画面端ヒット時なら空中連続技も狙えるぞ。しゃがみPを当ててからダッシュして狙ったり、アイテムを絡めた攻めの中でガード崩し手段として使っていこう。

ファウスト

刺激的絶命拳 Lv 5



今週のYAMABA 全体力 全 Lv —



前(後ろ)からいきますよ／フロシキに身を包んで姿を消し、ドアから相手の前or後へ出現する。ヒット時は相手を画面端へ吹き飛ばす。単純にガード方向を揺さぶれるが、ガードされたときのスキが大きいので多用は控えたい。また、相手が画面端を背にした状態で後ろからいきますよを出すと、裏に回れず完全に無防備となるので注意。

上からいきますよ／前からいきますよと同系統の技で、こちらは上から出現する。中段攻撃かつ、空中ガード不能な点が長所。カウンターヒット時は相手をたたき付けてバウンドさせるので、追撃も決められる。この系統の技の中ではヒットさせやすく、使用頻度も高い。ロマキャンとセットで使い、ガードされたら下段攻撃を出すのが効果的だ。

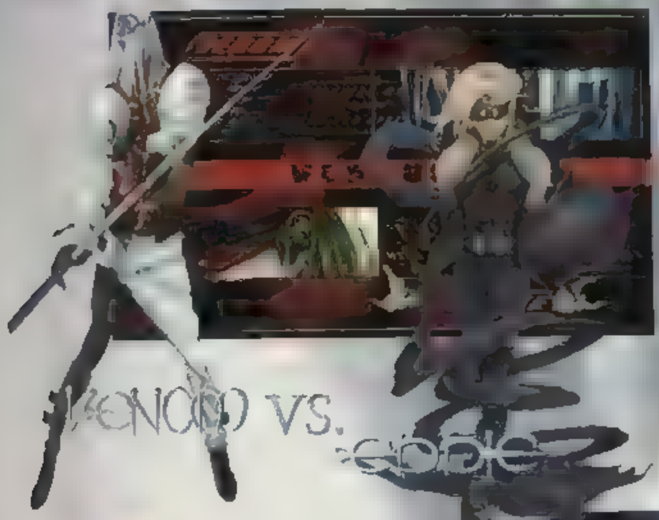
な・な・な・なにがでるかな！／何が出るかな？の覚醒必殺技版。アイテムを連続で四つ投げるが、出現確率はすべてランダム。通常の何が出るかな？と違い、画面上にアイテムが残っていても関係なく出せるので、画面上に複数のアイテムを投げられる。本作ではアイテムを投げる数が増えたため、全体の動作が長くなっているのが欠点。そのため、間合いが離れているときや相手の起き上がりなど、反撃を受けにくい状況で出していこう。

刺激的絶命拳／地面を泳ぎつつ突進する技で、連続技が主な用途。出始めから無敵時間がある上に、姿勢もかなり低いので、打点の高い攻撃やカイのスタンエッジのように宙に浮いた飛び道具の下をくぐりつつ攻撃するなど、特定の連係に対しての割り込みにも使える。ヒットすると四つの宝箱が出現。左から順にP～HSのボタンに対応し相手が任意に選択できるが、一定時間経過すると自動的に選択される。宝箱には死神が3個、天使が1個含まれていて、死神を引くと攻撃成功。攻撃力は弱、中、強の3段階あり、強の攻撃力はかなり高い。なお、攻撃成功後はポチョムキンにのみ空中連続技を決められる。天使を引くと、わずかに自分がダメージを受け、空中へ吹き飛ばされる。

今週のYAMABA／手を伸ばして突きを出す。発生があまりにも遅いので、ほぼ当たる状況は無い。さらに、打点も高いので、相手によっては気絶した状態にすら当たらない。なお、前作から演出が変更されたので、一度は見る価値があるだろう。

特外登場演出集 其の二

プロフィールや相関図を見ながら登場シーンを見て[illegible]さらに深くイグゼクスの世界に浸れる。



ザトー[illegible]忠誠を誓っていたヴェノムは、エディに対して冷静ながらも怒りをあらわに[illegible]亡きザトーの体を取り戻すために闘う。



ヴェノム「[illegible]してくれたな[illegible]」ヴェノムの怒りがこみ上げる。

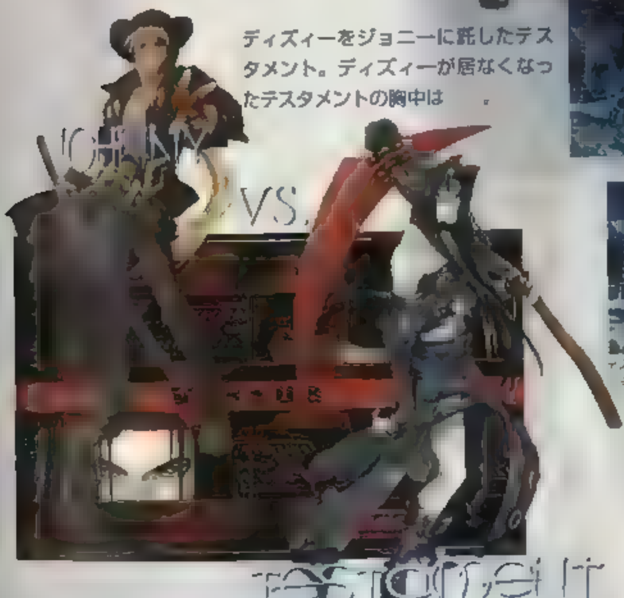
ヴェノム「たとえ[illegible]だけでも[illegible]してもらうぞ」

エディ「[illegible]お前の体をもらおうか」新たな体を求めるエディ

すでに会った事があるような言い回しの二人。その言葉が意味するものとは[illegible]。



ディズィーをジョニーに託したテスタメント。ディズィーが居なくなったテスタメントの胸中は[illegible]。





テスタメント「借りができたな」

テスタメント「あの子を頼[illegible]」ジョニー「気になるなら遊びにくるがいいさ」



スレイヤー「[illegible]に[illegible]なってねぇ」

ソル「引退したんじゃねぇのか？」

ほかにもこんな組合せが!?

ここで紹介した組合せのほかにも、まだまだ対戦前の熱い演出がたくさんある。機会があったら試してみよう。



組合せ表
ソル × アクセル
ソル × ディズィー
ソル × イノ
カイ × 紗夢
ミリア × エディ
ミリア × スレイヤー
アクセル × イノ
ジョニー × ディズィー
ファウスト × ザッパ

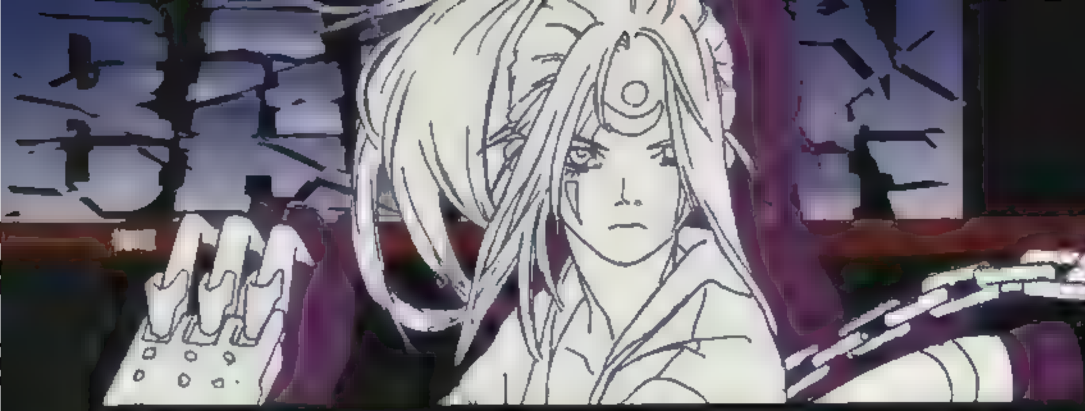


喧嘩たんか集

[illegible]はキャラクターによって[illegible]たんかを切る。全[illegible]まとめて紹介しよう

「[illegible]気かんしゃないよ[illegible]」	
「甚遠が！」	カイ、チップ、ヴェノム
「小娘が！」	ミリア、メイ、紗夢
「トーヘンボクが！」	アクセル、闇慈
「バケモンか！」	ソル、ポチョムキン、エディ、テスタメント、ディズィー
「マガイモンが！」	梅喧
「いかれ女か！」	イノ
「オッサンよぉ！」	ジョニー、スレイヤー
「え、えーと……」	ファウスト、ザッパ、ブリジット



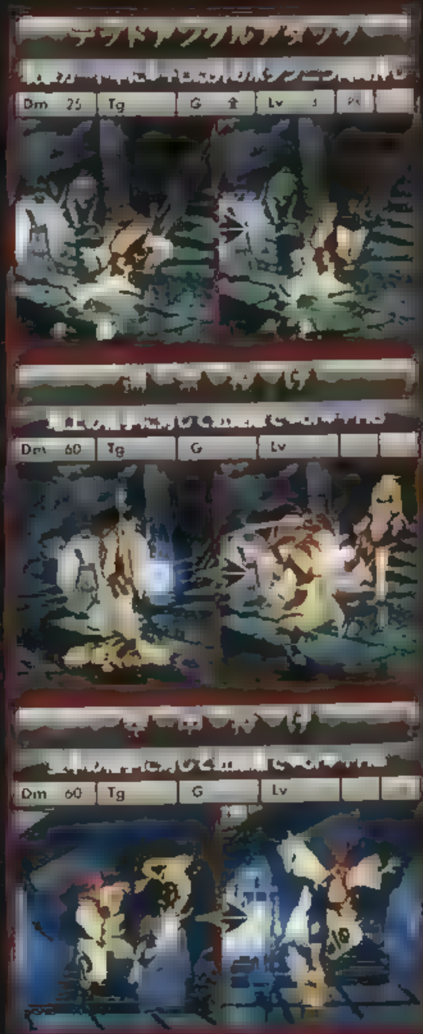


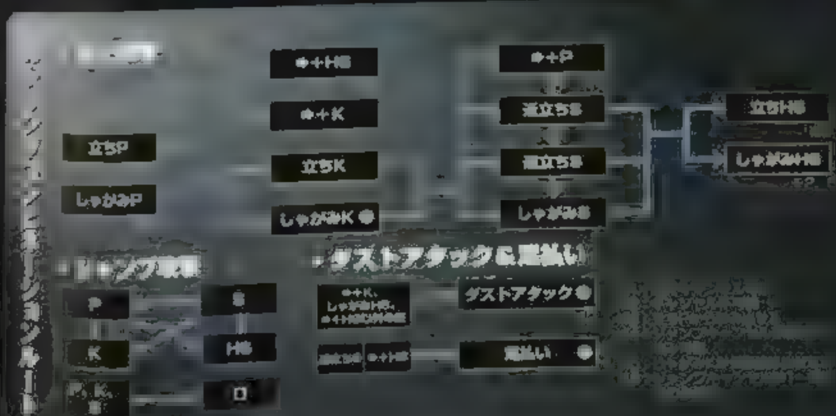
梅喧は全キャラ中唯一、ゲー[illegible]すガードキャンセル技が出せるため、簡単に攻守を逆転できる。また、入力は難しいが、発生の早い中[illegible]、[illegible]を使った[illegible]がなり強力[illegible]



梅喧







■地上攻撃

中距離のけん制にはリーチの長い遠距離立ちSとしゃがみSが使える。前者はジャンプキャンセルができ、後者はガードさせて有利である点に注目しよう。近距離では発生の早い下段攻撃のしゃがみKと、近距離立ちSが使いやすい。特に前者は、足払いとジャンプキャンセル妖斬扇で二択を迫ることができる。しゃがみHSは対空技になる。ヒット時はジャンプキャンセルから空中連続技を決めよう。●+Pは上半身無敵を活かして対空技に使おう。攻撃判定は低めなので、うまく引き付ける必要がある。ジャンプキャンセルできるのでヒット時のダメージは申し分無い。●+Kはカウンターヒット時によろけを誘発するものの、これといった使い道が無い。●+HSはダメージが高いので、連続技に組み込んでいこう。

■ジャンプ攻撃

普段の跳び込みに使うのは下方向に強いジャンプHS。相手の真上から落ちるように出せば落とされにくい。攻撃レベルが高いため、高めに当てても問題は無い。ジャンプSは横に強く、先端を当てるように出せば対空や対地に万能。ジャンプの昇りで振って、二段ジャンプなどでフォローするといい。ジャンプKはヒット時相手が浮くため、打点に関係無く連続技を決めることができる。ジャンプPからガトリングでつなぎ、地上の相手に多段攻撃として使っていこう。ジャンプDは威力が高いため、空中連続技の締めに最適だ。

■システム共通技

ダストは見切られやすいのが難点。足払いは判定が強く、スキが少ない。ジャンプキャンセルもできる万能な技。けん制として重宝する。投げは画面端で決めれば追い打ちが可能。ガード崩しとしてドンドン使っていこう。空中投げはレバーと逆方向に投げる。端に向かって投げた場合は追撃することができる。

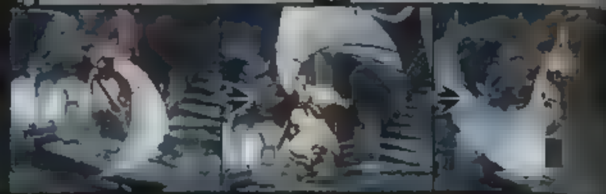
梅喧

畳返し（たたみがえし）



妖斬扇（ようざんせん）

Dm 44



妖刺陣



裂羅（さくら）

Dm 30

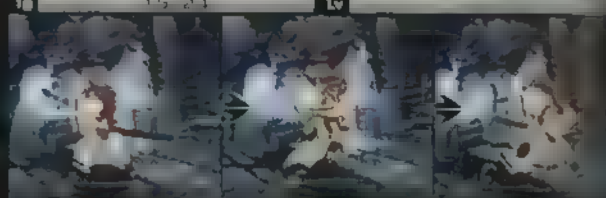


廻り込み



鈴蘭（すずらん）

Tg 15〜21



妖刺陣 〜 妖斬扇

Tg 48〜96

Lv 4 4



畳返し／足から畳を発生させて攻撃する。連続技として使える上、ヒットの状況によってはさらに追撃まで決まる。連係として使いつつ、フォースロマキャンすればさらに攻めることができるので、ぜひ習得しておきたい。空中でも出すことができ、こちらは畳が地面に着くまで判定が持続する。足払いがヒットした際にジャンプキャンセルから相手の起き上がり重ねていくのが主な使い方だ。

妖斬扇／発生が早く、中段判定となっているので、ジャンプ上昇中に出せれば強力なしゃがみガード崩しとして使える。また、ジャンプキャンセル可能な技からの連続技として決めるのも有効。コマンドは[illegible]か、[illegible]が出しやすいだろう。これらの入力ではハイジャンプとなってしまうが、ジャンプキャンセルで出す場合は[illegible]と入力すればノーマルジャンプから出るため、ロマキャンからの連続技のダメージがアップする。

妖刺陣／攻撃判定発生前に無敵が切れてしまうものの、カウンターヒットすれば相手が浮くため、追撃で大ダメージを狙える強力な技。無敵時間が切れた後もヒザ上まで無敵なので、足元狙いではないガトリングには積極的に狙っていくといい。ガードキャンセル技はヒットストップの影響を受けないため、素早くかければ相手の技の持続部分に決まり、カウンターヒットとなる。この性質を特に活かせる妖刺陣は、今作の梅喧のカギとなる技だろう。ノーマルヒット時は反撃を受けてしまうこともあるが、難しいので気にすることはない。

裂羅／攻撃判定発生後まで無敵が続く、頼れるガードキャンセル技。ガードされてしまうとスキが大きい。ロマキャンを使い、スキをフォローしつつヒット時には連続技を決めるというのが[illegible]

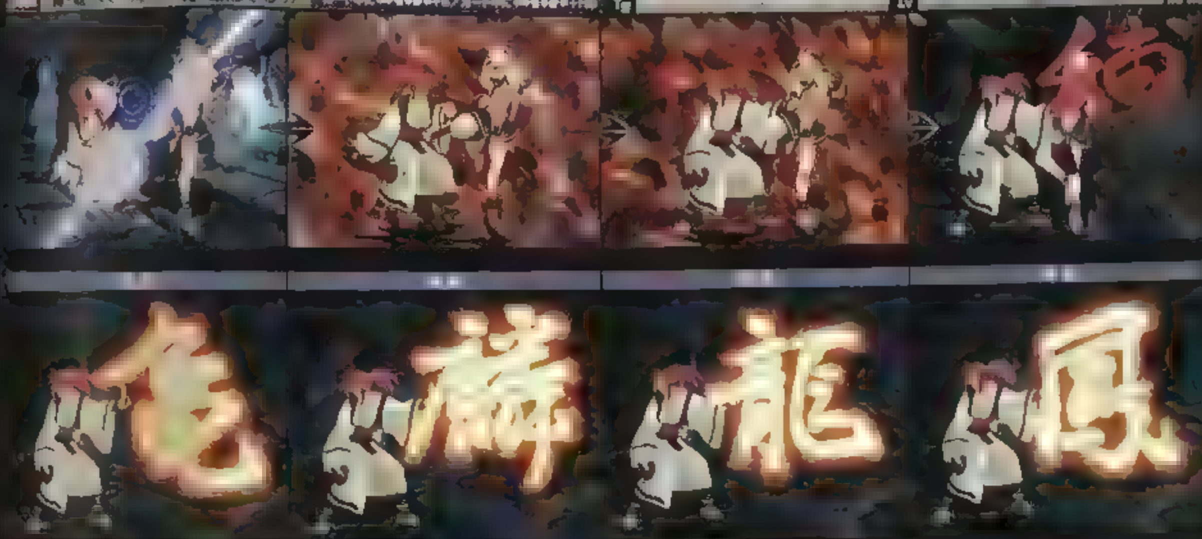
廻り込み／相手の攻撃をガードしている最中にコマンドを入力することで出せる、ガードキャンセル技。スキの大きい技に対して使い、連続技を狙うのが主な使い方だろう。また、画面端に追い詰められたとき、脱出する際に役に立つ。後半部分は無防備になっているので注意しよう。

鈴蘭／立ちガード可能な技を防ぎつつダッシュする。中距離から強引に間合いを詰めたい時に使おう。終わり際にスキがあり、下段に弱いので多用は禁物だ。接近に成功した際は投げを狙おう。

連ね三途渡し



[illegible]



画竜点睛（がりょうてんせい）



[illegible]→妖斬扇／鎖鎌を伸ばして攻撃する。離れた相手を引き寄せる効果があり、ヒット時はよろけ状態になる。ガードさせれば梅喧が有利になるので、カウンターヒットで連続技にもなる立ちHSから連係させよう。ガードさせてからは立ちPやしゃがみK、昇り妖斬扇に連係させていきたい。ヒット時は遅め入力の妖斬扇につなぎ、ロマキャンから連続技を決めるのがオススメ。また、妖斬扇がカウンターヒットすれば相手は浮くのだが、状況的にまず無いといえるだろう。

連ね三途渡し／強力な3連斬りを繰り出す覚醒必殺技。1発目の攻撃判定が出るまで無敵が続くので、起き上がりにリバーサルで出し、相手の攻めを潰すといった使い方が強い。ただし、投げに対しては無防備なので、相手の連係に割り込むといった使い方をした場合、投げられてしまうことも。

[illegible]／ヒットすると、相手に様々なステータス異常を引き起こすガードキャンセル専用の覚醒必殺技。ボタンに対応した4種類の効果があり、

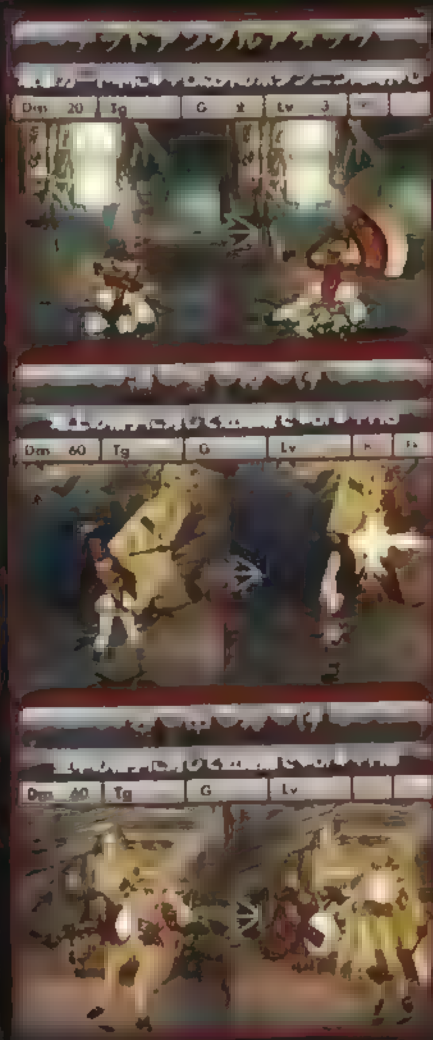
→P([illegible])：相手のジャンプを封印する
→K([illegible])：相手の必殺技を封印する
→S([illegible])：相手の攻撃力を下げる
→HS(鳳)：相手の防御力を低下させる

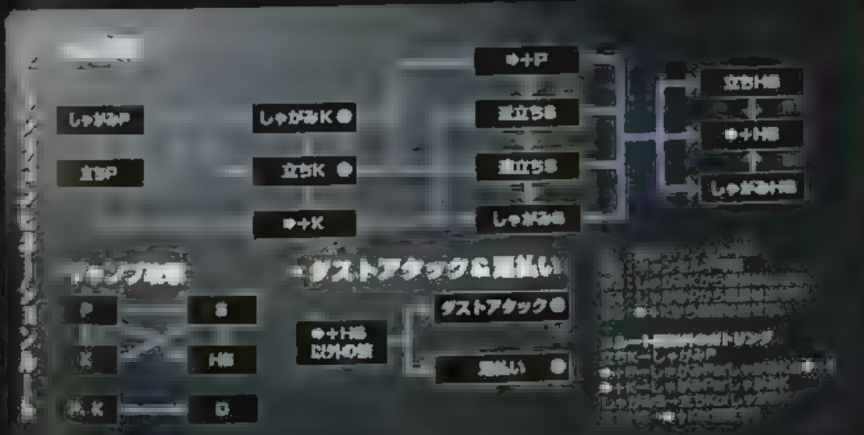
となっている。効果はどれも約14秒間持続し、梅喧が相手に攻撃を受けたとしても効果が切れることは無い。発生が非常に早く、よほど遅いタイミングで出さない限りはまずヒットが望める点が強い。オススメは相手の必殺技を封印できる[illegible]。必殺技が使えないということは、キャンセルでフォローできないため、スキの大きい通常技も使えないというワケだ。また、攻撃力を下げて攻めればリスクが減るため、[illegible]も手堅い。逆転をかけるならば防御力を減らす鳳といったところだが、それならばロマキャンなど安定してダメージが望める行動にテンションゲージを使った方が得策だろう。また、[illegible]シリーズにロマキャンをかけて連続技を決めると、[illegible]と連続技のダメージが30%まで下がるという驚異の補正を受けてしまう。

画竜点睛／突進系の一撃必殺技。無敵時間は出始めの一瞬だけしか存在しないため、対空や割り込みには使いにくい。発生はそこそこ早いため、スキの大きい技をガード後の反撃技として使おう。


蔵土縁 紗夢







■地上技

立ちKは発生が早い下段技で、しゃがみKとは違い、連続技の始動に使用してもダメージ補正を受けないので、多用していこう。

しゃがみSはスキが小さく判定が強いので、相手のけん制技に打ち勝ちやすい。カウンターヒットするとよろけを誘発させられるので、ダッシュして追撃しよう。また、遠距離立ちSはリーチが長くスキが小さめ。低めの空中ダッシュへの抑止効果があるので適度に使っていこう。

→+Pは上半身無敵なので対空技に重宝する。近距離立ちSにつないで連続技を決めよう。2段技なので、空振りするとスキが大きく危険。

→+HSは攻撃判定が非常に強力な上、発生が早いので相手のけん制技をつぶしやすい。しかし密着でガードされるとスキだらけなので注意。

ダストは発生が早く、モーションが小さい中段技なのでガードを崩す際に重宝するぞ。

■ジャンプ攻撃

空対空では横に強いジャンプKを主に使用していく。また、上に強いジャンプSも強力。ジャンプHSは攻撃範囲が広い上に発生も早く便利。

ジャンプDは空中で放つ二段蹴り。地上の相手にヒットさせると浮かすことができ、その後は空中連続技を決められる。特に、低空ダッシュの最後に絡めると効果的だ。

■システム共通技

デッドアングルは、発生が早い上にスキが少なく使い勝手がいい。

通常投げは蹴り上げる前にフォースロマキャンし、蹴り上げ後にロマキャンが可能なので、テンションゲージがある場合は連続技を決められる。

空中投げは両足で相手の首を挟んで蹴り投げる。ダウン復帰不能時間が短いため、高い位置で投げてしまうとダウン復帰されてしまう。



[illegible]舞／立ちガード可能な攻撃を受け流す、当て身系必殺技。コマンド入力にボタンを必要とせず、失敗しても空振りモーションが出ない。当て身の受け付け時間は短めだがコマンドが簡単なので、連係への割り込みには重宝する。なお、当て身が成立した後は、即座にジャンプ、前進、後退など移動以外のすべての行動を取ることが可能。ちなみに、フォルトレスをすれば行動の制限を解除できるので、⇔(当て身成立)→●+Dボタン以外の二つ(フォルトレス)→➡と入力すれば、[illegible]舞成立後最速でダッシュできる。

朝凪の呼吸／Kは龍刃、Sは逆鱗、HSは剣楼閣の性能を、特殊な呼吸法によって飛躍的に上昇させる必殺技。成功すれば必殺技を模したアイコンが表示される。それぞれの技ごと三つまで、最大9個のアイコンをためることが可能だ。強化対象の必殺技によって呼吸の自体の硬直が異なり、S→K→HSの順で徐々に長くなる。Sの逆鱗強化に至っては非常に硬直が短く、足払い(ヒット)キャンセルから出しても、反撃が間に合うほど。サイクバーストで相手を吹き飛ばした後など、かなり有利な状況下でないと安全に強化できない。主に一番早い逆鱗の強化を狙っていこう。ちなみに、硬直の終わり際ギリギリに攻撃を受けた場合、一方的につぶされず強化したことになる。

龍刃／脚に気をまとわせ、強力な飛び蹴りを放つ。ガードされるとスキが大きいため、基本的には連続技に組み込んでいく。地上版は発生が遅めで、主にしゃがみHSからの連続技に使用していく。攻撃判定が高めの位置に存在しているため、しゃがんでいる相手にヒットしないので、出す際には相手の姿勢を確認しよう。なお、わずかだが打撃に対する無敵時間がある。

空中版は地上版より発生が早く、攻撃レベル[illegible]の技からでも連続ヒットさせることが可能。攻撃力も若干上昇する。その代わり、打撃に対する無敵時間は全く存在しない。

朝凪の呼吸で強化すると、地上版は発生が早く、空中版は発生が若干遅くなり、ダメージが大幅にアップする。また、ダウン復帰不能効果が付加される上、攻撃判定が大幅に強化されるため、一部キャラのしゃがみやられに当てることができる。

蔵土縁 紗夢

爆蹴（ばくしゅう）

Dm	-	Lv	
Tg	2		



蹴り込み



足払い

Dm	30	●	下段
Tg	6	Lv	3



百歩沁鐘（ひゃっぽしんしょう）

Dm	18×3	●	立・屈・空
Tg	2×4	Lv	3



千里沁鐘（せんりしんしょう）

Dm	20×4	●	立・屈・空
Tg	25 72（気絶時25 48）	Lv	3（気絶時5）



鳳翼脚（ほうよくきゃく）

Dm	16・5×3	●	立・空
Tg	15 36,18,3	Lv	3,1×3



光彩雲鳳昇

Dm	20+9×6 40+80	●	立・屈・空
Tg		Lv	5 5



逆鱗／少しジャンプして炎の踵落としを放つ。地上版は、主に無敵時間を利用して相手のけん制技をつぶすのに役立つ。中段攻撃なのでガード崩しに使えるが、発生が遅いので見切られやすい。

空中版は、地上版と異なり無敵時間が存在しない。主に龍刃絡みの連続技の締めに使おう。

朝凪の呼吸で強化すると、地上・空中ともにダウン復帰が不能になる。空中版は通常と同様に連続技の締めに使えば、さらなる追撃が望める。

剣楼閣／逆立ちのような格好で空中に上昇しながら、連続蹴りを繰り出す必殺技。

地上版は攻撃判定発生と同時まで打撃無敵が持続するので、割り込みやリバーサルに使おう。

空中版は龍刃を使った連続技のつなぎや、龍刃では届かない、真上の相手に対しての連続技に使用する。地上版と異なり無敵時間が存在しないので、割り込みには使用できない。

朝凪の呼吸で強化すると、龍刃、逆鱗と同様にダウン復帰が不能になる上、発生が早くなり攻撃力が上昇する。地上版は無敵時間が延びるので対空としても利用できる。

なお、龍刃、逆鱗、剣楼閣はほかの必殺技と異なり、龍刃→剣楼閣→逆鱗のように2回まで派生が可能。ただし、龍刃→龍刃のように連続して同じ技へは派生できない。

爆蹴／蹴り込み、足払い、百歩沁鐘、千里沁鐘の4つの必殺技に派生できる、攻撃判定を持たない移動技。移動中は上半身に無敵があるので、攻撃判定の高めな技をかわすことが可能だ。

蹴り込み／爆蹴から派生する移動技。移動中に上半身のみ無敵時間が存在するので、打点の高い攻撃をかわせる。

足払い／爆蹴から派生する下段攻撃。爆蹴から早めに派生させれば、攻撃レベル5の技から連続ヒットさせることが可能。この足払いから龍刃、逆鱗、剣楼閣のいずれかに派生できる（攻撃判定が出る前も可）。なお、足払いも派生回数に含まれるので、この後は2回しか派生できない。

百歩沁鐘／爆蹴から派生する、気をまとった掌手による突進系必殺技。攻撃発生前に若干無敵時間が存在し、気絶状態でガードされない限り反撃は受けづらいので、主に牽制として使っていく。

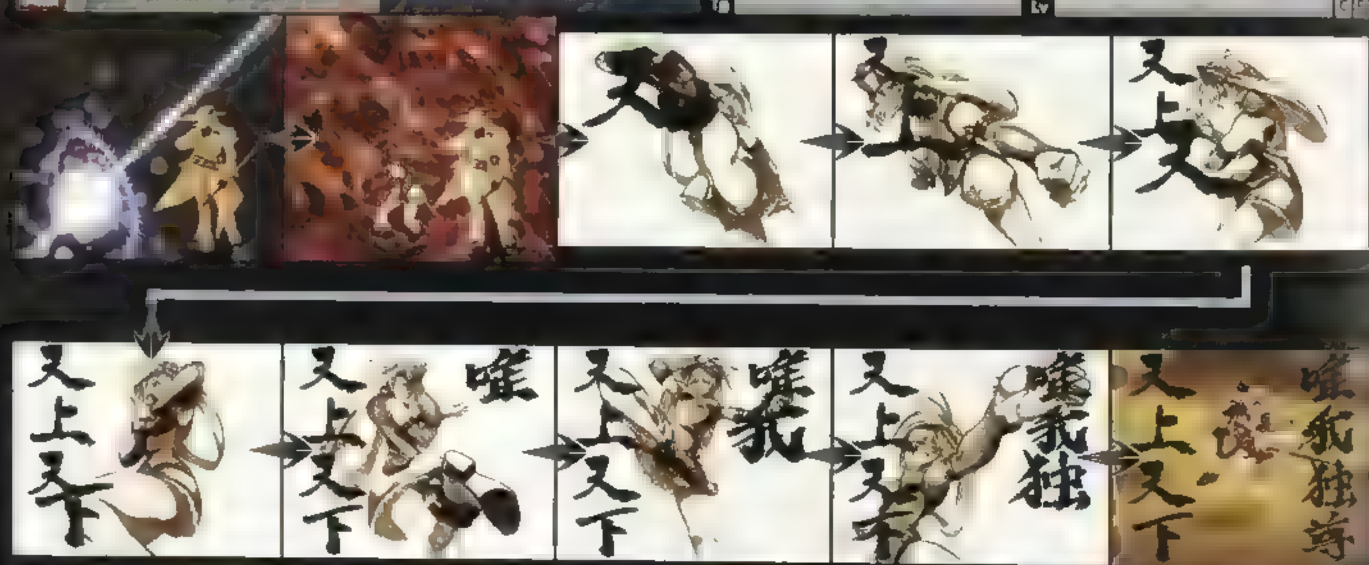
連崩脚(れんほうきゃく)	Dm	18×13	G	全
	Tg	15, 3.6, 1.8×3	Lv	3, 1, 1, 1



激・砕神掌	Dm	30+50	G	立 屈 空
	Tg		Lv	5



我旋惚(がはんこつ)	Dm	全体力	G	全
	Tg		Lv	



蔵土縁 紗夢

千里沁鐘／気をまとった裏拳で攻撃する、爆蹴からの派生必殺技。百歩沁鐘に比べ移動距離が格段に長く、攻撃判定が出る前に相手に触れた場合は裏に回り込み、すかさず反転して攻撃する。動きが早いため奇襲としてかなりの効果を発揮する。なお、反転直後に打撃に対する無敵が存在する。

鷹翼脚／空中から急降下して、相手を何度も踏み付ける。ジャンプの昇り際に出せば、中段攻撃として利用できる。なお、初段のみ攻撃レベル3なので、低空でヒットさせた場合に初段をロマキャンすれば、地上技につなげられる。

連崩脚／手から巨大な気を発する覚醒必殺技。コマンド入力直後は無防備だが、途中から非常に長い無敵時間がある。そのため、相手の起き上がりに重ねると、リバーサル無敵技を封じられる上に、ガードバランスを安全に増加させられる。

超鳳凰昇／突進がヒットすると、相手に多数の打撃をたたき込み、最後は相手を空中に打ち上げてフィニッシュする。発生が早く、無敵時間が長く存在するので、割り込みやリバーサル、または連続技にと、幅広い用途が見込める覚醒必殺技。ただし、突進部分をガードされてしまうと反撃を受ける可能性があるため注意したい。最後の攻撃はダウン回避不能だが、紗夢側の硬直も長いため、追撃はロマキャンをしない限り難しい。なお、ヒット時にロックしないので、空中ヒットの場合は全段当たらない。

激・砕神掌／強力な掌底で相手を吹き飛ばす。無敵時間が発生後まで続くので割り込みに使用できるが、スキが大きくガードされると反撃は必至。発生は早く、連続技に組み込みやすい。ヒットさせるとダウン復帰不能なので、画面中央でダッシュから遠距離立ちS→(空中)龍刃、画面端では近距離立ちSから空中連続技を決めよう。なお、この技を連続技の始動にすると、2ヒット目(1段目ロマキャン時はそれ以降も)の補正が2倍になるという特性を持つ。そのため、連続技に組み込むより、割り込みや反撃に使用した方が効果が高い。

我旋惚／突進攻撃がヒットすると特殊演出に入り、「天上天下唯我独尊」の文字とともに一撃で倒す。準備動作、技自体の発生ともに早いので、相手が気絶状態のときには積極的に狙うといいぞ。

対応技を完全網羅!!

フォースロマンキャンセル大全

フォースロマンキャンセルできる技すべてを、ボタン入力する瞬間の写真と共に紹介。
タイミングを学習して、新たな連続技や連係を開拓しよう。

フォースロマンキャンセル対応技表

●番号：下のグラフィックとの対応 ●タイミング：[illegible] ●受付幅：受け付けタイミングの幅（単位はフレーム=1/60秒）

キャラ名	番号	技名	タイミング	受付幅
[illegible]	1	→+P	攻撃判定が発生した瞬間から3F間	3
	2	Dステップ	[illegible]	4
	3	HS大木をさする手	攻撃発生前、動作開始から22F～24Fまで 攻撃発生は29Fから	3
イノ	4	抗鬱音階（空中可）	[illegible]が見えた瞬間に攻撃発生 そこから4、5F目	2
	5	ケミカル愛情（空中可）	光のエフェクトが見えてから[illegible]で攻撃発生 そこから6、7F目	2
ザッパ	6	[illegible]	S、HSどちらも可 攻撃発生後2、3F目	2
ブリジット	7	足払い	攻撃発生後3、4F目のリーチが一番長い部分	2
	8	スターシップ（地上のみ）	3段目のみ可能 3段目の攻撃発生が出た瞬間	2
[illegible]	9	ガンフレイム	攻撃発生直前の2F間 [illegible]	2
	10	バンディットブリンガー	炎のエフェクトを手に纏った瞬間から3F間	3
	11	ライオットスタンプ	壁を蹴って 攻撃判定の出た瞬間から4F間	4
	12	ファフニール	突き出した拳に攻撃判定が出た瞬間と次のフレーム	2
	13	スタンエッジ・チャージアタック	攻撃発生前、[illegible]が見えた瞬間とその次のフレーム	2
	14	スタンディッパー	[illegible]	3
	15	セイクリッドエッジ	攻撃発生、突進する光の剣が見えたときから6、7F目	2
	16	相手で迎えてください	手の攻撃判定が出る直前の2F間	2
	17	イルカさん（縦&横）	ヒットorガードさせた場合のみ可能 その瞬間から6F間	6
	18	HSタンデムトップ	攻撃判定前、キャラの動作開始から14～16F目	3
	19	アイアンセイバー	攻撃判定が出た瞬間から6F間	6
	20	→+K	攻撃発生の瞬間とその次のフレーム	2
	21	インヴァイトヘル	地面からドリルが出現する瞬間から2F間	2
	22	シャドウギャラリー	初段と2段目の間 [illegible] 2F目に攻撃発生	3
	23	メガフィスト（前方&後方）	攻撃発生の瞬間とその次のフレーム	2
	24	ハンマフォール	攻撃発生の瞬間とその次のフレーム	2
	25	幻朧斬	投げ後 相手の首を斬る瞬間	1
[illegible]	26	[illegible]	地面に[illegible]瞬間	3
	27	斬星狼牙	攻撃発生、敵から突進を開始した瞬間から4F間	4
	28	愛	飛び道具扱い。攻撃発生から4、5F目	2
	29	[illegible]心乱舞	前方に攻撃判定が発生した瞬間とその次のフレーム	2
	30	[illegible]	風車で体を回転させるグラフィックが終わった瞬間	4
	31	[illegible]	[illegible]	3
	32	畳替し（地上）	畳が見えてから3～5F目 5F目に攻撃発生	3
	33	畳替し（空中）	畳が見えてから3、4F目 5F目に攻撃発生	2
	34	通常投げ	[illegible]とその次のフレーム	2
	35	[illegible]	[illegible]	4
	36	→+K	[illegible] 攻撃発生	2
	37	ディバインブレイド	[illegible]	3
	38	ディバインブレイド追加攻撃	追加攻撃入力後、攻撃判定が発生してから3、4F目	2
	39	空中ディバインブレイド	攻撃判定が発生してから3、4F目	2
	40	しゃがみHS	攻撃発生した瞬間とその次のフレーム	2
	41	[illegible]	光を帯びた鎌が突進してから4F目のみ	1
	42	HS[illegible]	地面にバウンドした瞬間から3F間	3
	43	→+K	攻撃判定の出た瞬間とその次のフレーム	2
	44	→+HS	最後の攻撃判定が出た瞬間から2F間	2
	45	[illegible]	投げ後は[illegible] 攻撃判定が出た瞬間から3F間	3
	46	一誠奥義「彩」	[illegible]	2
[illegible]	47	スティンガーエイム（タメ無も可）	Sは攻撃発生後4～7F目 HSは攻撃発生後6～9F目	4
テスタメント	48	エグゼビースト	[illegible]	3
ディズィー	49	[illegible]時に使ってたんです	[illegible] 攻撃発生してから18、19F目[illegible]	2
	50	インペリアルレイ	[illegible]とその次のフレーム	2

※[illegible]4F間の受け付けが終了してから3F目に[illegible]

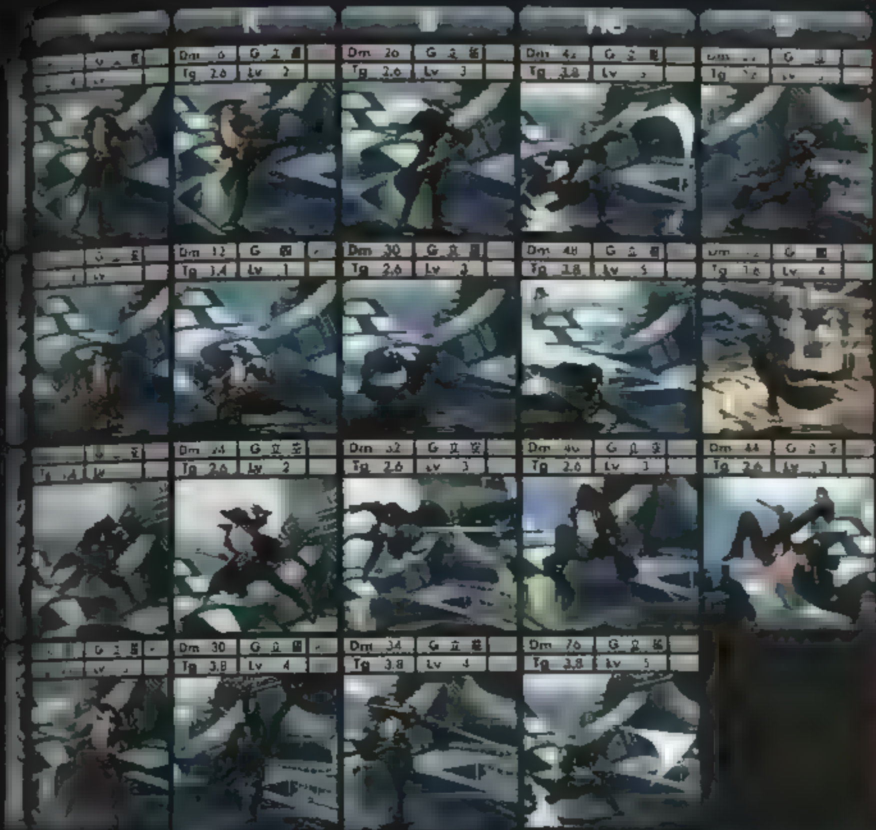
フォースロマンキャンセル受け付け時の最初のグラフィック

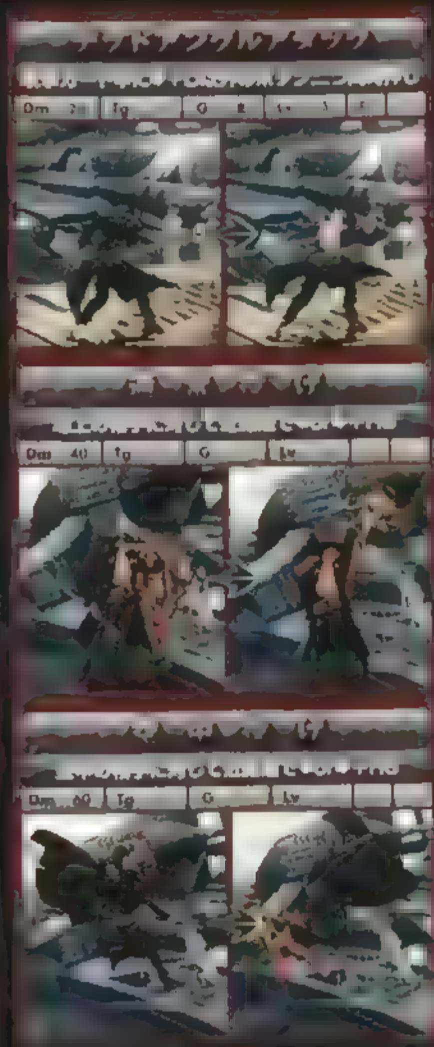


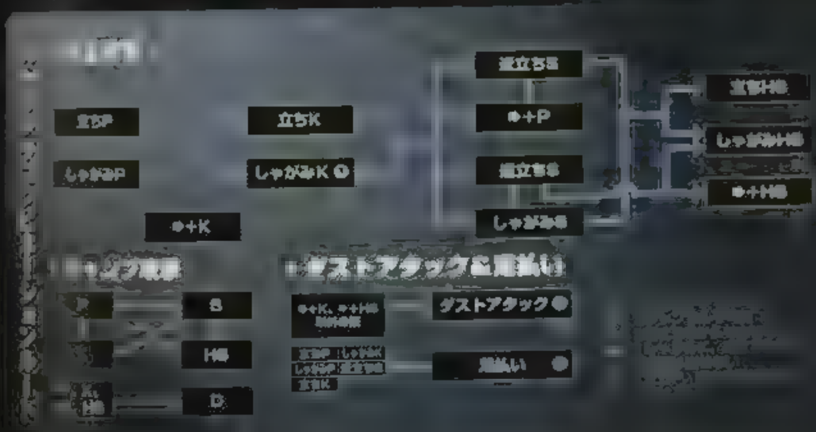


全体的にリーチの長い通常技を揃えた地上戦が特徴。ダッシュがステップ・タイプなのでやや動きが鈍めだが、攻撃力が高いので、ワンチャンスで勝負を決することも可能だ。









■地上

立ちSは判定が強い上に足元のやられ判定が小さく、地上の相手へのけん制として非常に強力。しゃがみSも同様に判定が強くリーチが長いので、けん制技として使っていこう。しゃがみPは発生が早く、発生した瞬間わずかに後方に下がるため、相手の投げをつぶしやすい。また、カウンターヒットさせるとよろけを誘発できるので連撃を決めることが可能だ。

●は上半身無敵なので対空技として重宝する。ヒットした場合は、ジャンプキャンセルから空中連続技へ移行しよう。

●+Kは前方にステップしながら蹴り上げる。ヒットした場合は相手を浮かせることができ、ジャンプ攻撃での追撃が可能だ。なお、カウンターヒットした場合は長い時間ダウン状態をされない。また、ガードされてもその後の状況が有利なので、地上戦のメイン技として活躍してくれる。

■ジャンプ攻撃

飛び込みには下方向に強いジャンプHSがオススメ。しかし、ジョニーの斜め下方向にしか攻撃判定が存在しないので、真下に潜り込まれるとめっぽう弱いのが難点。また、ジャンプKは判定自体は特筆すべきものではないが、めくりを狙うことができるので重宝するはずだ。

空中の相手へのけん制はリーチの長いジャンプSが強力。相手の飛び込みへの抑止効果は十分。

■システム共通技

デッドアングルは、発生直前まで無敵時間があり、発生後まで上半身無敵。相手のラッシュを切り返すにはもってこいの技。ただし、下方向への判定が弱いので、姿勢の低い相手には当たらないのが難点。通常投げは相手を上に放り投げる。ジャンプ攻撃での追撃が可能なので積極的に狙おう。空中投げは真横に相手を放り投げる。画面端近くならば、空中連続技に移行できるぞ。

ジョニー



ミストファイナー／コマンドを入力すると居合いの構えを取り、ボタンを離したと同時に素早く斬り付ける必殺技。上段は斜め上方、中段は正面、下段は斜め下方を攻撃する。また、グリター イズ ゴールドを当てた回数によって、性能が変化するという大きな特徴がある。グリター イズ ゴールドを1枚当てることにミストファイナーのLvが1ずつ上昇していき（最大レベル3）、一度使用するとLv1に戻る（構えキャンセルでは戻らない）。

Lv1は発生が遅く、特に下段は通常ヒットでは連続技に組み込めないため使いにくい。中段は発生がそこそこ早くリーチが長いので、立ちHSからの連続技に重宝する。しかし、しゃがみやられの姿勢が低いキャラに当たらないので注意が必要。

Lv2はダメージアップ＆発生が早くなり、ダウン復帰が取れないように変化。上・中・下段いずれも攻撃レベル2の技から5連続ヒットするようになり、非常に使い勝手がよくなった。基本的には、常にこのLv2の状態を維持していきたい。

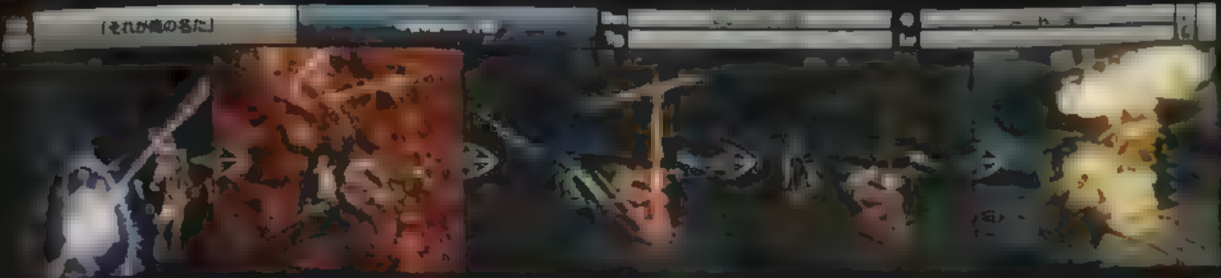
Lv3はダウン復帰可能だが、ヒット数およびダメージが大幅に上昇。発生もLv2と同様に早いので、連続技に組み込みやすい。

なお、構え中にHSボタンを押すことによって構えをキャンセルして通常状態に戻ることができる。これを利用し、キャンセル可能技を当てた際にすばやく構え→キャンセルとすることで、通常技のスキを軽減できるのだ。

グリター イズ ゴールド／前方にコインを投げる飛び道具系必殺技。硬直が短く発生も早いのでラッシュに交ぜると非常に効果的だが、1ラウンドに8回までという使用回数制限がある。また、発生直後は高い位置に判定があるので、低空ダッシュに対する対空技としても効果的。ヒットさせることによって、最大3までミストファイナーのレベルを上昇させられるのは前述の通り。

バッカスサイ／口から前方に霧を発生する必殺技。相手キャラが触れると体の周りに霧がまとわり付き、その間はミストファイナーがガードできなくなるという性質を持つ。霧が浮遊している時間が短いので、ダウンした相手に重ねるなど工夫しないとまとわり付かせるのは難しい。この技を併用すれば、強力な起き攻めを作ることが可能だ。

「それが俺の名だ」



ジョーカートリック





[illegible]/空中で炎をまとった刀により攻撃する2段技。ダメージが高く発生が早いので、空中連続技[illegible]。また、低空で出せば、中段攻撃[illegible]するので、ガード崩しにも使えるが、ガードされると反撃を受けかねない。必ずロマンキャンセルとセットで使用したい。なお、1段目のみ[illegible]させた場合、ダウン復帰不能となる。

(空中)ディバインブレイド/コマンドを入力すると前方に大きく飛び跳ね、着地するまでにSボタンを押すと真下に炎の柱を発生させる。主に遠距離からの奇襲に使用していくが、ガードされたり[illegible]してしまうと反撃は必至。また、[illegible]で[illegible]の技を当てた際、キャンセルして[illegible]攻撃を出すと連続ヒットさせることが可能だ。なお、移動中はずっとカウンター判定なので、対応されると大ダメージを受ける恐れがある。移動、炎の柱ともにフォースロマキャン対応。移動時のフォースロマキャン後その後ジャンプ攻撃を出せるようになり、[illegible]することができる。

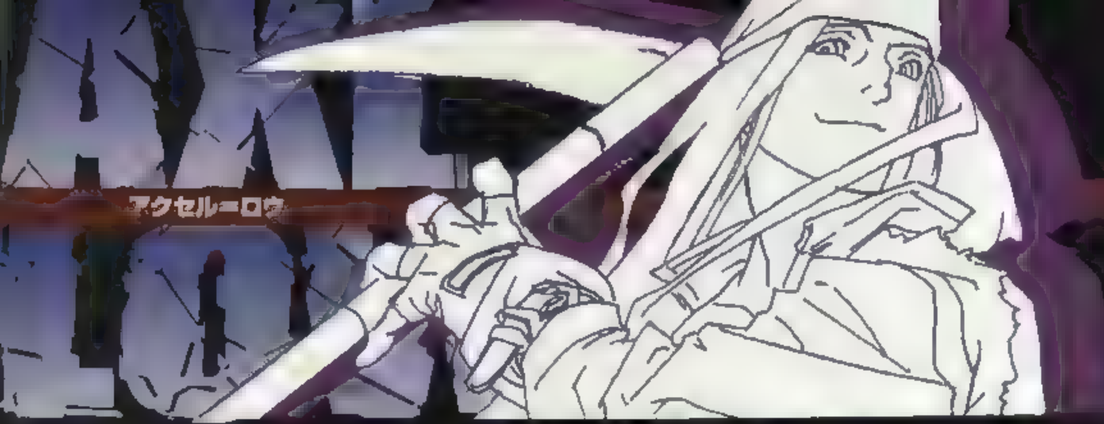
空中版は、真下に炎の柱を発生させる。主に相手の対空攻撃つぶしに利用していく。低い位置で当てた場合、フォースロマキャンを使用すれば[illegible]することも可能だ。

「それが俺の名だ」/刀を上に振り上げ、それがヒットするとジョニーの頭文字「J」をかたどった[illegible]で相手を攻撃する、唯一の[illegible]。[illegible]があるうえ、ガードされても反撃を受けづらいので、割り込みやリバーサルに最適。

また、発生が早く、ヒット時は相手をロックする。そのため、どんな状態で当ててもダメージが変わらないので、連続技の締めとしても活用できる。ただし、攻撃判定が若干高めの位置にあるため、ブリジットのしゃがみKやソルのグランドヴァイパーなど、極端に姿勢の低い状態に対して[illegible]、その点には注意する必要がある。

ジョーカートリック/前方にカードを投げつける一撃必殺技。ヒットすると相手をカードの中に封じ込めて一刀両断する。いかなる飛び道具とも干渉せず、消えることがないので非常に強力だが、攻撃判定の位置が高く、少しでも姿勢の低いキャラにはヒットしないのが難点。

ジョニー

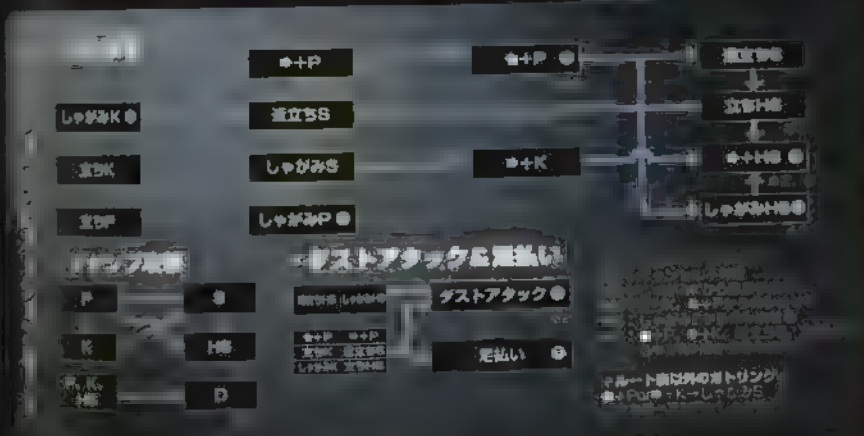


鎖鎌というマニアックな武器で全キャラクター中でも屈指のリーチを誇るアクセル。嫌がらせとも取られるほどのけん制から切り返しの痛～い一撃まで持ち合わせるキャラクターだ。









■地上戦

アクセルのウリは鎖鎌を使ったリーチの長い攻撃で、状況に応じた使い分けが重要だ。

遠距離で相手のジャンプをけん制するのに重宝するのが、立ちPと➡+Kだ。いずれも先端ギリギリをかすらせる感じで使っていくのがベスト。空振りしてもスキは小さい。

地上の相手へのけん制技はしゃがみP、しゃがみHSを使っていく。しゃがみPはキャンセルできるので、ためができていれば鎌閃撃を出すといい。しゃがみHSは若干リスクが高い技だが、よろけを誘発できるので相手の攻め気をそぐことができ、プレッシャーを掛けられる。

対空に使っていけるのが➡+P。ガトリングで近距離立ちSにつなぎ、ジャンプキャンセルから連続技を狙っていこう。また、近距離立ちS単発も早めに出すことで対空技として機能する。

近距離戦ではしゃがみKが有効。姿勢が低いので、相手の技をかわしながらヒットすることもある。ガトリングで足払いにつなげばダウンを奪える。

➡+HSは持続が長いので、技の終わり際を重ねるようにして起き攻めに使っていこう。当てた後は近距離立ちSから再度➡+HSにつなぐとガードバランスの上昇が狙える連係になるぞ。

■ジャンプ攻撃

メインになるのはリーチの長いジャンプS。けん制技として多用する。また、ジャンプ中➡+Pもリーチが長めで、すぐ動けるようになるのでジャンプ行動の初手で使うと効果的。相手のジャンプを落としにいくときは、発生の早いジャンプPと判定の広いジャンプKを使い分けていこう。

■システム共通技

チッドアングルはカウンターなら遠距離立ちSなどで追撃できる。通常投げは、画面端なら空中連続技、画面中央時は鎌閃撃で追撃しよう。なお、レバーと逆方向に投げることに注意。

弁天刈り→追加アクセルボンバー



鎌閃撃（れんせんげき）



曲鎖撃（きょくさげき）

Dm 35　G 立 屈 空
Tg 15 12　Lv 5

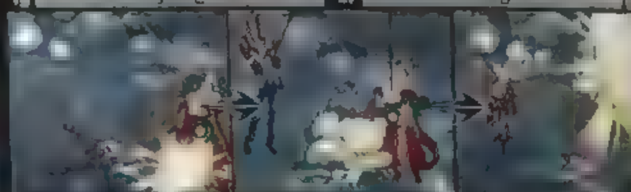


旋鎖撃（せんさげき）



羅鐘旋（らしょうせん）

Dm 1+80　G ガード不能
Tg 3 2　Lv 5



天放石 上段



天放石 下段

Lv 5



アクセルボンバー

Dm 60　G 全
Tg 2/4.8　Lv 5



弁天刈り→追加アクセルボンバー／鎖鎌を回転させて攻撃する技。HSで出したときのみ、追加入力で斜め前方に飛び上がるアクセルボンバーを出すことができる。特筆すべき点は、Sで出したときにコマンド入力完成から攻撃判定発生直前まで無敵時間が存在することだ。HS版には無敵が無いので、Sの方をメインで使っていくことになる。ガードされるとスキが大きく、相打ちになることもあるが、ロマキャンと併用することでリスクを減らして大ダメージが望める。不利な状況を打破する技としては、この上無い性能だ。とっさの場合にも瞬時にコマンドが入れられると非常に心強い。この技を出せるのと出せないのとでは、相手に与えるプレッシャーが全然違ってくるぞ。

鎌閃撃・曲鎖撃・旋鎖撃／鎌閃撃は、低く身を屈め前方に鎖鎌を伸ばす技。見た目に反して多段の飛び道具判定になっているので、相手の飛び道具を相殺しつつヒットする。この技を当てた後は相手がダウン復帰できず、起き上がりを攻めることができるので覚えておこう。非常に難しいが、フォースロマキャンに成功すればここから連続技が狙えるようになるので、アクセルのさらなる可能性が秘められた技といえる。

また、二つの追加技のうち曲鎖撃は空中ガード不能。鎌閃撃をかわされた際のあがきに使うといい感じだ。鎌閃撃ヒットから出せば連続技として成立するが、起き攻めとどちらを取るかは微妙なところ。もう一方の旋鎖撃はスキが小さいので、起き上がりの重ねや牽制技での使用、[illegible]っていこう。ちなみに、飛び道具判定で[illegible]でロマキャンが可能だ。リーチが短い[illegible]るだけ近距離で出していきたい。

羅鐘旋／光を帯びた鎖鎌を放ち、[illegible]るし上げて爆破する。ガード不能の飛び道具技。ガトリングの途中からキャンセルで[illegible]が有効だが、かわされたときのスキは大きい[illegible]まれない程度に使っていこう。

天放石 上段・下段／相手の攻撃を受け止め[illegible]げる、いわゆる当て身技。上段は立ちガードできる打撃技、下段は下段攻撃を取れる。[illegible]無防備だが動作自体は小さいので、[illegible]手のけん制技に合わせるように使うと効果的。

アクセル＝ロウ

蜂巣箱（ほうそうばこ）



雷影鎖撃（らいえいさげき）



※HS雷影鎖撃のみフォースロマンキャンセル可能

百重鎌焼（ひゃくえれんしょう）

Dm 80×2＋30×5



白波の焔



鎌閃奥義・乱髪（みだれかみ）



アクセルボンバー／見た目は弁天刈り後の追撃と同様、鎌を振り上げつつ斜めに上昇する。技単体のダメージが高く、ヒット後は相手がダウン復帰可能になるまでかなりの時間がかかるという特徴がある。この技を画面端連続技に組み込み、数発たたき込むことこそが、アクセル最大の狙いだ。

蜂巣箱／相手の技を受け止めて打撃を与える、当て身系の技。当て身成功後は打撃が出るまで無敵[illegible]。発生が遅くガードされてしまうこともしばしば。取れる技は立ちガードできる技全般で、飛び道具も取ることが可能。この技も当て身判定発生まで時間がかかるため、起き上がりなどには向いていない。技性能だけを見るなら前述の天放石の方が優秀だが、蜂巣箱には派生がある（後述）。

雷影鎖撃／Sで出した場合は、斜め前方に飛び上がった後、後方に打撃を出す。この打撃はしゃがみガード不能で、相手との間合いを合わせるとめくりが狙える。また、ダッシュから出すとかなりの距離を移動するので、画面端からの脱出にも使うことが可能だ。HS版は真上に飛び上がって画面外に消え、鎌を振り回して落下してくる。レバー入力で落下位置を調節できるのだが、着地のスキが大きく、ロマキャンをしないと反撃は必至。出すときはテンションゲージと相談しよう。一応、タイムアップ直前の逃げには使える。

百重鎌焼／炎をまとった鎖鎌を一回転させ、連続技を出す覚醒必殺技。出始めには長い無敵が有るので、割り込みなどの限定状況ではS弁天刈りよりもこちらを使おう。覚醒必殺技なのでサイクバーストされる心配が無いのも強み。

白波の焔／蜂巣箱成立時のみ発動できる特殊な覚醒必殺技。蜂巣箱の打撃がヒットする前にも発動させることが可能なために、タイミングを誤ると出したはいいがガードされてしまう、という事態が起こる可能性がある。コマンド入力は早過ぎず、かつ遅過ぎないように要練習だ。

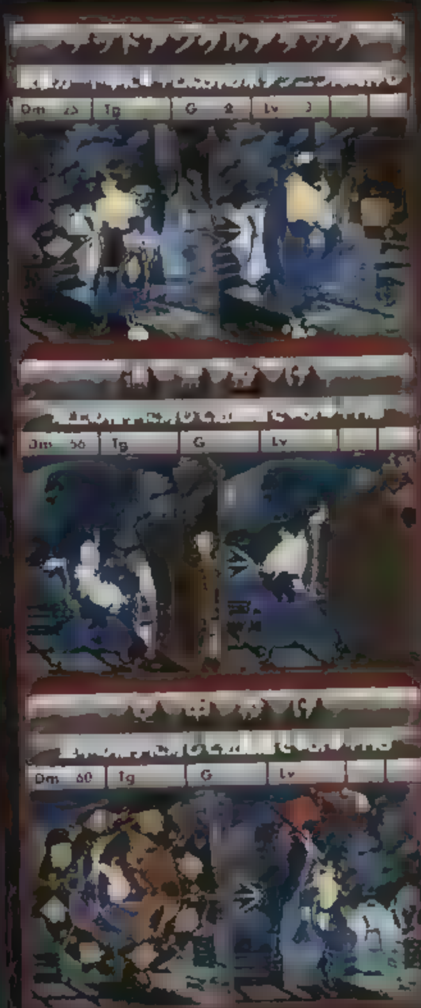
鎌閃奥義・乱髪／地面を這う鎖鎌が相手を捕らえると空中に捕捉し、爆発が襲い掛かる一撃必殺技。射程は長いのだが発生が遅く、どう見ても足元を攻撃しているのだが立ちガードされてしまう。正直なところ、これを実戦で決めるのはかなり難しい。趣味の技といえるだろう。

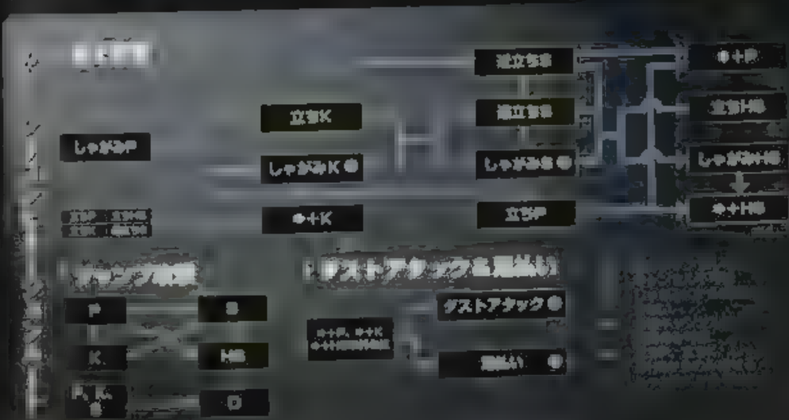


[illegible]な軌道を[illegible]つジャンプを[illegible]
[illegible]中[illegible]と、いったんダウンさせたら
[illegible]を上がらせないほどの[illegible]
[illegible]その一[illegible]が[illegible]れるまでは、[illegible]
ら～りくら～りじっくりと。









■地上攻撃

中間距離では攻撃判定の大きい遠距離立ちSと、前進しつつ攻撃できる➡+HSが主軸。これに合わせて、カウンターヒット時によろけを誘発する➡+Pもダッシュからけん制技として使おう。カウンターヒットで特殊効果を発揮するものとしては➡+Kも挙がる。ただ、こちらはリーチが短く使いにくい。次に近距離。ここでは連打の効くしゃがみP、下段判定のしゃがみKとしゃがみS、連係と連続技の両方に活躍する近距離立ちSを使おう。特にしゃがみKと近距離立ちSはガードされても有利状態を保てる重要技だ。最後は対空技。これは立ちPがすべて。なお、しゃがみHS、立ちHS、遠距離立ちS、➡+K、➡+HSの五つの地上技は、攻撃発生前の特定のポイントで相手の攻撃を受け流しつつ攻撃可能だ（以下：ガードポイント）。しゃがみHSは下段技に対応、その他の技は下段技以外に対応しているぞ。

■ジャンプ攻撃

空中戦が得意な[illegible]のジャンプ攻撃は、それぞれに用途がある。まずは対地用にジャンプS。[illegible]子部分が強力なので先端を当てるように使おう。次に空対空用のジャンプK。昇りジャンプで使うのが基本だ。そして最も低い位置まで攻撃できるジャンプP、めくりとたたき付け効果のあるジャンプHSも特定の局面で役立つ。残ったジャンプDはというと、これは技後に必ず後ろへ戻るためジャンプの軌道変化に活用できるぞ。

■システム共通技

ダストはガードされると危険だが当てやすい。重要なのは確かだ。足払いは起き攻めへの布石と連続技に重宝する最重要技。通常投げは追撃不能だが、足払い同様起き攻めへ移行できる。空中投げは追撃が見込めるので積極的に狙おう。デッドアングルは動作終了まで無敵な上、画面端に追い込んだ状態で当てれば追撃可能だ。

疾(しつ)			
Dm	18(ガード後3J)	●	[illegible]
Tg	25(12,ガード後-12)	Lv	1(ガード後3)



風神(ふうじん)			
Dm	S40,HS46	●	立 空 空F
Tg	[illegible]	Lv	3



一足飛び			
Dm	-	G	[illegible]
Tg	15 -	Lv	[illegible]



針・壱式(しん いちしき)			
Dm	[illegible]×6	●	立 空
Tg	[illegible]	Lv	3



凪刃(なぎは)			
Dm	30	G	屈
Tg	15 24	Lv	3



針・弐式(しん にしき)			
Dm	18×6	●	立 [illegible]
Tg	25 24	Lv	[illegible]



紅(こう)			
Dm	30+[illegible]×6+40	●	立 屈 空F
Tg	[illegible]	Lv	3



陰(おん)			
Dm	80		-
Tg		Lv	-



疾／小さな蝶の形をした飛び道具を出す技。蝶はゆっくり前進し、一定距離を進むかダメージを受けると消滅。そして、相手にガードされると上に跳ねてから落下する性質があり、落下時は中段判定。ガードされてもスキが小さいため、様々な場面でお世話になる。なお、蝶がガードされる瞬間に次の蝶を入力すると、なぜか2発目の蝶が出る。

風神／高速突進の後、扇子を広げて攻撃する技。突進中は攻撃判定が無い。SとHSではヒット効果と移動距離が違い、Sは地上のけぞり効果で移動距離が短く、HSは吹っ飛ばし効果を持つ。S版が空中ヒットするとダウン復帰不能、HS版は出始めに対打撃無敵があることが特徴。また、相手に触れた場合、動作中なら派生技に移行可能。

一足飛び／風神からの派生技の一つで、前方に小さくジャンプする。相手をすり抜けることができ、深めに風神が当たれば背後へ回り込める。モーションが見切られやすく、背後に回って攻撃、というのはやや難しい。技後は投げやガードポイントのある技など、攻撃発生の早い行動を基本にしよう。

針・壱式／風神からの派生技の一つで、垂直ジャンプをして斜め下へ放射状に扇子を6本投げる。スキが小さく広範囲をカバーできるため、先読みでジャンプされない限り安全にけん制することが可能。風神がガードされたときの最適技だ。

凪刃／風神からの派生技の一つで、扇子を払って足下をすくう攻撃を仕掛ける。ガードされると多少危険だが、S風神から連続ヒットしてダウンを奪えるため多用する技。風神が浅くヒットした場合に遅めで出すと、空振りしやすいので注意。

針・弐式／空中で停滞しつつ、斜め下に気を放って球体を作り出す技。しゃがみガードできないため、低空で出すという使い方が適切が[illegible]

紅／通常技解説で解説したガードポイント[illegible]した後の派生技。受付時間が短いので、連続技で出すときは毎回Pボタンを押しておこう。[illegible]た目は体を回転しながら上昇し、最後に扇子を広げて相手を横に吹っ飛ばすというもの。[illegible]ウン復帰不能だ。また、攻撃発生が非常に早く、巻き込む攻撃範囲の広さも特徴。最後の[illegible]でにロマキャンをかけて、垂直に落下して[illegible]手に高威力連続技を狙っていこう。

鳳(かい)



一瀬奥義「彩」(いっせいおうぎ さい)

Dm	20×…+100	G	全
Tg		Lv	3

天神脚

Dm	30+20×13	G	立 全
Tg		Lv	5



花鳥風月

Dm	50×4	G	立 全 空
Tg		Lv	5



絶

Dm	全体力	G	全
Tg		Lv	



鳳／斜め上に飛んで空中の相手をつかむ、対空投げ系の技。相手の攻撃につぶされやすいが、空中フォルトレスを投げられるため重要な技といえる。ヒット時は巨大な扇子に包んでダメージを与え、相手はダウン復帰不能で追撃が可能。空振りを想定してフォースロマキャンを仕込んでおけば、気軽に出せる点も見逃せない。

[illegible]／前方に小さく跳び、つま先で上から攻撃する技。しゃがみガード不能でガード時のスキも小さい。P版は放物線軌道で移動し、着地と同時に[illegible]が出現する。ガードさせれば有利で、ヒット時は追撃可能だ。K版は大きく上昇、真下に落下しつつ攻撃する。ガードされると不利だが、しゃがみ状態の相手にヒットすれば追撃を狙える。

一瀬奥義「彩」／巨大な扇子を水平回転させる飛び道具扱いの技。ヒット時は扇子を閉じた後に追撃が可能だ。ただ、無敵時間が無いのでリバーサルには不向き。相手の技に合わせて単発使用するか、連続技で使おう。なお、フォースロマキャン対応技だが、彩と同時に攻撃してもあまりダメージは稼げない。[illegible]を決めるのが手堅いだろう。

天神脚／K鳳の強化版といった具合で、[illegible]にドリルのように回転して攻撃する。この技は何と暗転後の攻撃発生が0。相手が立っていた場合、暗転後にガード入力をしても確実にヒットするわけだ（しゃがんでいる相手には攻撃到達前に立ちガードされる）。しかし、タメ時間が長く、何と1秒もかかってしまうため、狙いどころは少ない。

一応、[illegible]の相手が[illegible]に[illegible]かながら追撃が可能なことを覚えておこう。

花鳥風月／ガードポイントからの派生技の一つ。扇子を広げつつ横移動する。威力が非常に高く、攻撃発生と打撃無敵時間も申し分無い性能を持つ。難点はコマンド受付時間の短かさ。[illegible]+HS→Sと入力して、ガードポイント成功後はボタンのみで入力すると出しやすい。なお、1～3段目はよろけを誘発することも覚えておこう。

絶／いったん画面外に消えた後、巨大な[illegible]に乗って画面を横切りつつ攻撃する技。攻撃判定は[illegible]にあり、やられ判定はその上の[illegible]にある。無敵時間が無く、普段の立ち回りで使うのは非常に難しい。気絶時に狙ってみる？



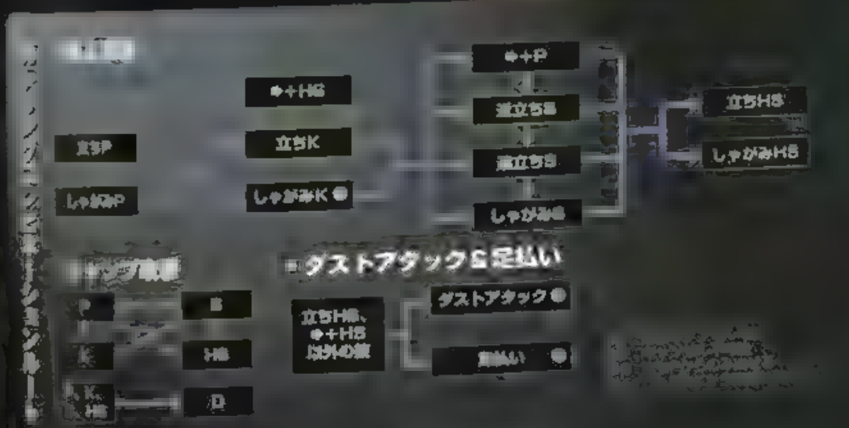
ポールを使った千変万化の戦術は、相手の動きを大きく制限する。けん制、奇襲、そして本命の起き攻め。これらが意のままにできたとき、勝負はヴェノムの掌の上で決まるはず。



ヴェノム







■地上戦

中距離ではリーチの長い遠距離立ちSとジャンプ防止にもなる→+HSが主力。また、生成したボールを打ち出すために、立ちP、しゃがみPも多用することになる。近距離では相手を浮かせられる近距離立ちSを主軸に、下タメ系の必殺技を使うためのしゃがみS、しゃがみHSも交ぜて行く。下段判定のしゃがみKも忘れずに使っていこう。また、立ちHSはカウンターヒットでよろけを誘発するが、チャンスは少ないので無理矢理狙って使用するメリットは無いぞ。後は対空技として強力な→+Pを覚えればいいだろう。

■ジャンプ攻撃

空中戦ではジャンプPが横方向に強力。ガトリングでSやHSを仕込んでおくのが常とう手段だ。ジャンプHSは下方向に強いので地上の相手に使う。たたき付け効果もあるため、起き攻めしやすいのもポイントだ。ジャンプSは、ボールの打ち出しとめくり用、そしてジャンプキャンセルを活かした連続技に多用するぞ。特に起き攻めなどの横軸移動からは、ジャンプSが主力になるので覚えておこう。残りの二つの技、ジャンプKとジャンプDにも用途はあり、それぞれボール打ち出し用、連続技用に活躍の場を見い出せる。

■システム共通技

ダスト標準的な性能だが、その後の追撃は威力がやや低い。多めに取り入れて固め練習も一つの手だ。足払いは2ヒットするタイプ。2ヒット目がダウン追い打ちになってしまうキャラが存在するため、基本的に1段目を必殺技でキャンセルして使うことになる。通常投げは追撃可能なタイプだ。追撃によるダメージは低いものの、ボール生成を絡めて追撃すれば起き攻めが強力になる。多用すべき技だ。デッドアングルは、確かに無敵技の無いヴェノムにとって切り返しの生命線と言える。

ヴェノム

スティンガーエイム

Dm [illegible] / Tg [illegible] / Lv [illegible]



タメ時間の長さでダメージとヒット数が変化

カーカスライド

Dm	S 36, HS 50	◎	全
Tg	5	Lv	3

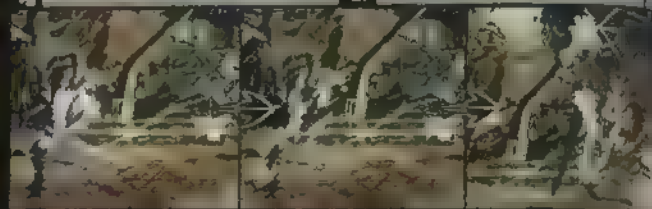


ダブルヘッドモービット

Dm	S 17×4, HS 2[illegible]×4	◎	立 屈 空
Tg	[illegible]	Lv	3



瞬間移動



ボール生成

Dm		◎	
Tg	0.5	Lv	



デュービスカーブ

Dm	25	◎	立 屈 空
Tg	5 6	Lv	4



マッドストラグル

Dm	S 12×3, HS 15×3+15×3	◎	立 空
Tg	[illegible]	Lv	3



スティンガーエイム／真横にボールを打ち出すタメ技。タメ時間は45フレームとやや長めで、コマンド完成後にボタンを押し続けると、キューの先端でボールが黒い気に変化するようになっている。SとHSの違いは弾速で、HSの弾速はかなり速い。黒い気弾にした場合は、タメ時間によって2→3→6とヒット数が上昇する。もちろんヒット数に比例してダメージも一気に高くなるし、たとえガードされたとしても、ダッシュからの攻撃が連続ガードになるほどの有利時間を得られるぞ。なお、スティンガーエイムとカーカスライドは、動作終了まで被カウンターヒット状態。先読みされてジャンプ攻撃をくらうとカウンターヒットからの連続技が待っているので慎重に使っていこう。

カーカスライド／地面にボールを打ち付けて反射させるタメ技。S版は斜め下45度にボールを打ち付け、反射したボールは斜め上に飛んでいく。HS版はほぼ垂直に打ち付け、画面上部を壁として地面との間を1往復半、反射を繰り返すようになっている。Sはヒット、ガードともに大幅な有利状態を作り出せる優秀な技。一方のHS版は反射をバリアにできるので、防御的に活躍するぞ。

ダブルヘッドモービット／キューを斜め上で回転させつつ突進する技。Sは前進距離が短いので、中や遠目から使えば反撃を受けにくい。HSは相手の位置に応じて大きく前進するが、ガードされるとめり込んでしまうので反撃必至だ。Sをけん制、HSを連続技に使っていこう。

瞬間移動／上空にワープする技で、設置済みのボールがあるとその上に出現する。複数のボールがある場合は、基本的に一番最初に生成されたボールの上にワープしていくぞ。そしてワープ[illegible]撃、防御ともにすぐできる状態になる。

ボール生成／画面上に攻撃判定の無いボールを生成する技。ボールは打撃が触れると攻撃力を持って射出される。ボール生成は各ボタンごとに[illegible]生成でき、また、ボタンによって生成場所が[illegible]する。Pなら自分の目の前、Kなら斜め上、[illegible]中間距離の真横、HSだと遠くの真横に生成[illegible]といった具合だ。また、ボール生成後にいずれ[illegible]のボール生成を行なうと、ボタンに応じた[illegible]ボールの並びが変化する。並び方は、[illegible]

ヴェノム



…っ上に向かって、K→ダイヤ形、S→「ヘ」の字、HS→上から斜め下に向かって、という具合。そして、生成したボールが設置してあるうちに同ボタンで生成すると、ボールを再生成しつつ陣形が変化する。次はボールの打ち出しについて。生成したボールは、弾いた打撃の攻撃方向で射出され、攻撃力に比例した威力と速さで飛んでいく。横から弾けば横へ、HSで弾けば高速かつ高威力の弾になるわけだ。そして、弾いたボールが別のボールに接触すると、反射して軌道が変わるのも特徴。最後は空中版について。こちらは地上版よりも全体モーションが長いだけで、生成の法則は地上版と同じ。なお、着地寸前で生成すると、着地によって若干硬直を軽減できるぞ。

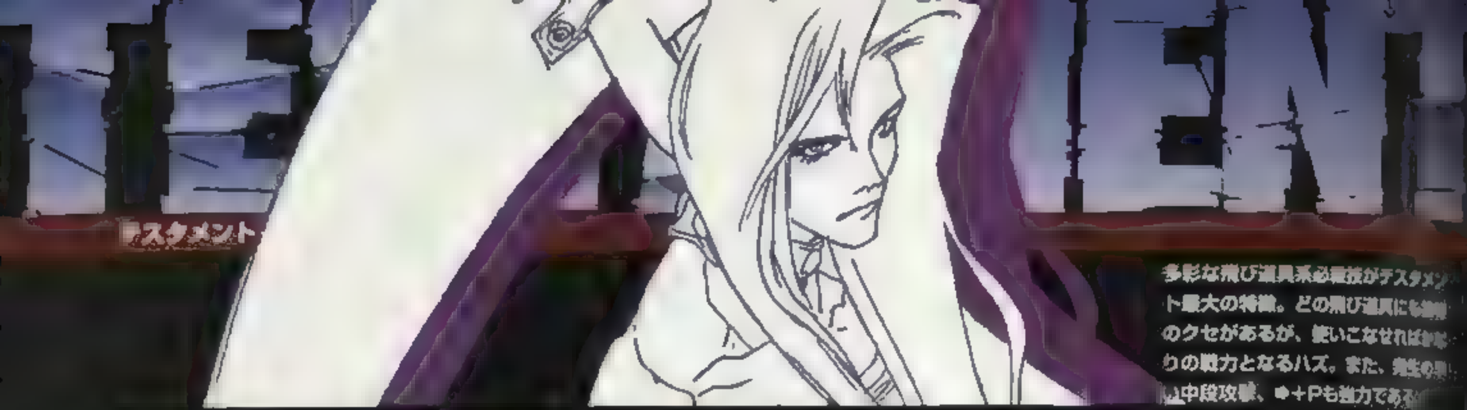
デュービスカーブ／体をひねって攻撃しつつ、ボール生成まで行なう技。地上の相手にヒットすると相手はダウン復帰ができず、生成したボールで起き攻めを狙えるぞ。また、ガードされても若干不利なだけでボールは設置されるため、連携技の連係に不可欠。一応、出始めは足元無敵だ。

マッドストラグル／斜め下に向けて突進する技。しゃがみガード不能で、S版なら着地後有利になる。目押しで通常技がつながるぞ。HS版は着地後に蹴り上げる攻撃を仕掛け、これがヒットすると相手を浮かす。蹴り上げは攻撃発生まで無敵状態で、ダウン復帰不能の特性を持つ。

ダークエンジェル／巨大なピンク色の気弾を前方に撃つ飛び道具。弾速が遅く、28ヒット分もの攻撃判定があるのが特徴。全段ヒット時の威力がヴェノムの技の中で群を抜いて高く、相手を一気に画面端まで押していける高性能技だ。ただし、連続技に組み込むには少々攻撃発生が遅く、暗転後にのみ打撃無敵時間があるだけ。密着で使用すると暗転前につぶされたり、投げられてしまうので注意。

レッドヘイル／斜め下へ向けて8個のボールを連続発射する技。このボールは地面に当たると斜め上に反射する。主に連続技として使うといい。

デイムボッガー／キューを振り払って攻撃する一撃必殺技。無敵時間は若干あるが、攻撃発生まで持続しないので、普段の立ち回りで使うのはかなり難しい。一撃必殺準備時間を含めた攻撃発生が早めなので、気絶させた相手に狙ってみよう。

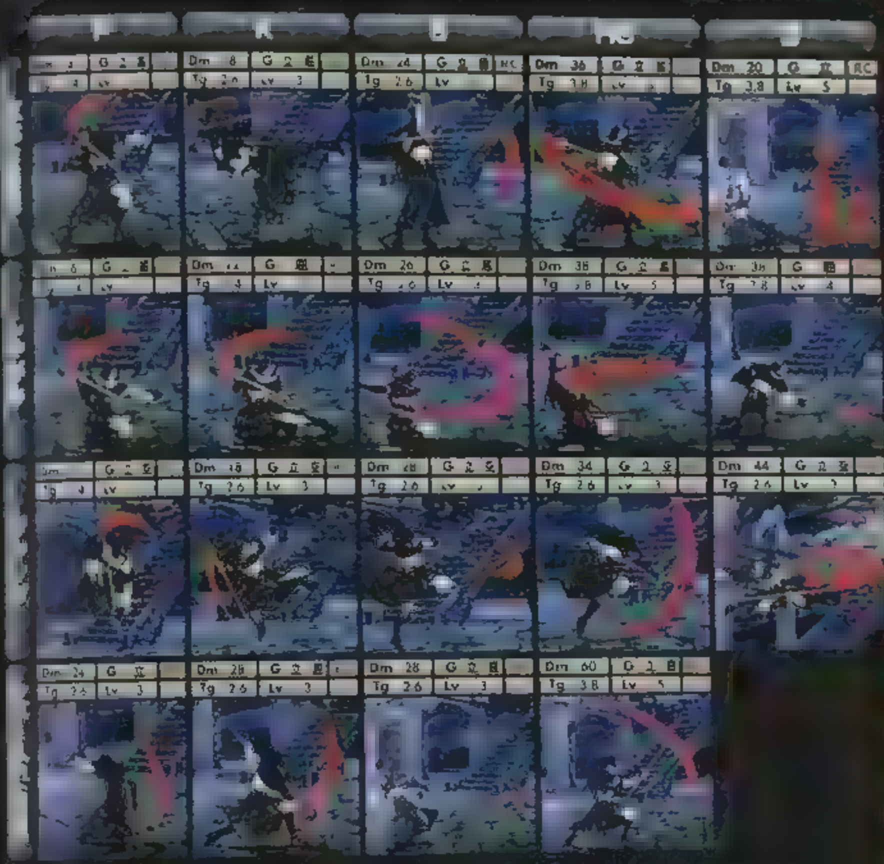


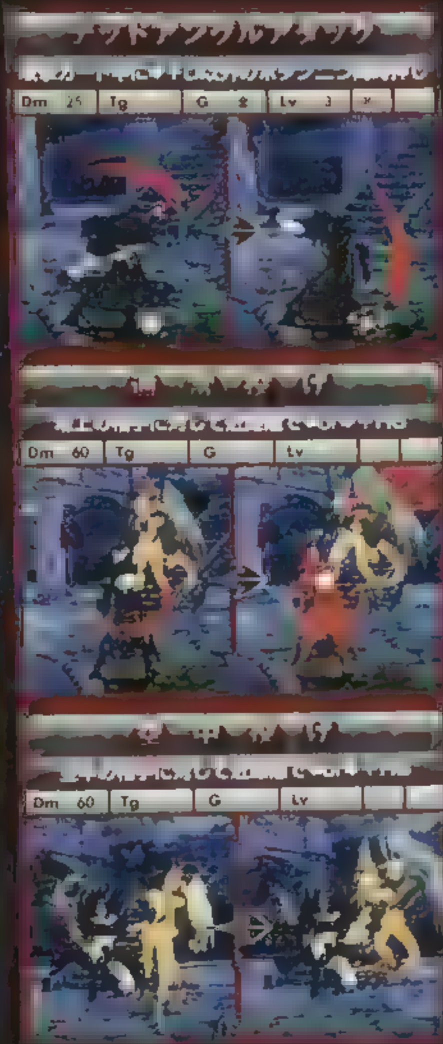
テスタメント

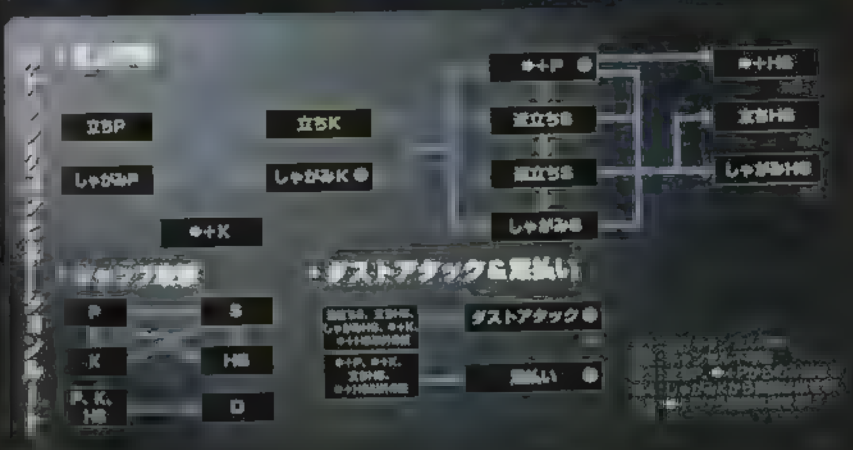
多彩な飛び道具系必殺技がテスタメント最大の特徴。どの飛び道具にも独特のクセがあるが、使いこなせればかなりの戦力となるハズ。また、発生の早い中段攻撃、→+Pも強力である。



テスタメント







■地上攻撃

近距離では発生が早く、ガトリングにつながる中段攻撃の➡+P、下段のしゃがみKの二択がメイン。しゃがみKにダメージ補正が掛かるのは痛いが、中段攻撃を活かすために必ず使おう。中距離は判定が強いしゃがみSや立ちHS、立ちKでけん制する。立ちK→立ちHSは距離に左右されず連続ヒットするので使い勝手がいい。遠距離でのけん制にはリーチが長く、スキの少ない遠距離立ちSが大活躍。これをキャンセルして各種飛び道具に連係するのが有効。また、しゃがみHSは構えているモーション中は打撃に対して無敵だ。

■ジャンプ攻撃

空対空の要となるのが、斜め上方向に判定が強いジャンプS。空振り時のスキも気にならない程度のもので、二段ジャンプや空中バックステップで容易にフォローできる。ジャンプSと比べると判定の強さでは劣るものの、発生の早さ、スキの少なさを考えればジャンプKも十分使える。ジャンプDは横にとても長く、判定もかなり強い。先端を当てるように使えば、まず落とされることは無いという空対地での主力技だ。カウンターヒット時は相手を大きく浮かすので、ダッシュして空中連続技を決められる点も見逃せない。

■システム共通技

ダストは身を引くため、相手の技をスカせることも。足払いはリーチは長いが、スキが大きく使いづらい。通常投げは相手を反対側に投げる。端に向かって投げれば空中連続技を決めることができる。空中投げは高い位置で決めれば相手が地面に落ちる前に追撃が決まる。テスタメントはジャンプの軌道上、空中投げを決めやすいため、対空技として狙っていくことができる。デッドアングルは、信頼できる無敵技が無いテスタメントにとって貴重な切り返し技。使うときはリーチが短いことに気を付けよう。

テスタメント

ファントムソウル

Dm	[illegible]
Tg	ドクロ：12 それ以外：12
G	全
Lv	3(羽のみ)



グレイヴディガー

Dm	地上45 空中40
Tg	地上25 84 空中25 72
G	立 屈 空(空中全)
Lv	4



ゼイネスト

Dm	10
Tg	05 12
G	全
Lv	1



HITOMI

Dm	30 強化版 0
Tg	2 12
G	立 屈 空
Lv	3



ファントムソウル／ドクロの飛び道具を放つ技。ヒット時には相手をマーキングし、カラスによる自動攻撃が行なわれるのが最大の特徴。Pは斜め下に、Kは斜め上にドクロを繰り出す。Pの方がほんの少しだけドクロの持続時間が長いのが特徴。遠距離でとりあえず出したり、足払いヒット時にキャンセルで出して、起き攻め時の盾にするのが主な使い方となる。また、ドクロが攻撃判定を持つのはテスタメント本体の硬直が解けた後になる。カラスの自動攻撃についてだが、1：カラス自らの突進、2：三枚の羽を斜め下に飛ばす、3：サキュバスに変身して鎌で斬り付ける、となっている。これらはランダムで選択される。マーキングは一定時間続くが、テスタメント本体がダメージを受けると解除されてしまい、なおかつマーキング中はファントムソウルが出せない。

グレイヴディガー／突進しつつ鎌で斬りかかる。ヒット時はダウンを奪う。吹き飛んだ相手が端に触れると跳ね返り、端との距離によっては跳ね返ってくる相手に追撃が決まる。ガードされると反撃を受けるため、地上、空中ともに連続技用。

ゼイネスト／自分の目の前に結界を張る。画面上に最大2カ所設置でき、相手が結界に入ると次のフレームに攻撃判定が発生する。この結界は大きなやられ判定があり、そこを相手に攻撃されると破壊されてしまう。主な用途は、相手の起き上がりに重ね、➡Pとしゃがみ Kの二択を迫る際の盾にするというもの。また、ガードさせれば有利になる点を活かし、近距離の連係に交ぜてもいい。テスタメントが攻撃を受けても消滅することはないが、約10秒間触れられないと消滅してしまう。

HITOMI／相手とY軸が合うと発動する木を設置する。画面上に最大2カ所設置できる。どこに設置したか分かりにくい点は強みだが、発動から攻撃判定の発生までが遅く、ダッシュで通り抜けられてしまうことも。設置した後にテスタメントがダメージを受けると消滅してしまう。また、マスターオブパペットがヒットした後は、テンションゲージ上のマークの分だけ強化版を設置できる。通常版と比べ、発生が早く攻撃判定が大きくなり、ヒット時は毒効果（毒効果の詳細についてはヴェノムトの項を参照）が追加される。

エグゼビースト

Dm	40	●	全
Tg	[illegible]	Lv	3



ウォレント



ナイトメアサーキュラー

Dm	60	●	全
Tg		Lv	5



マスターオブパペット



セヴンスサイン



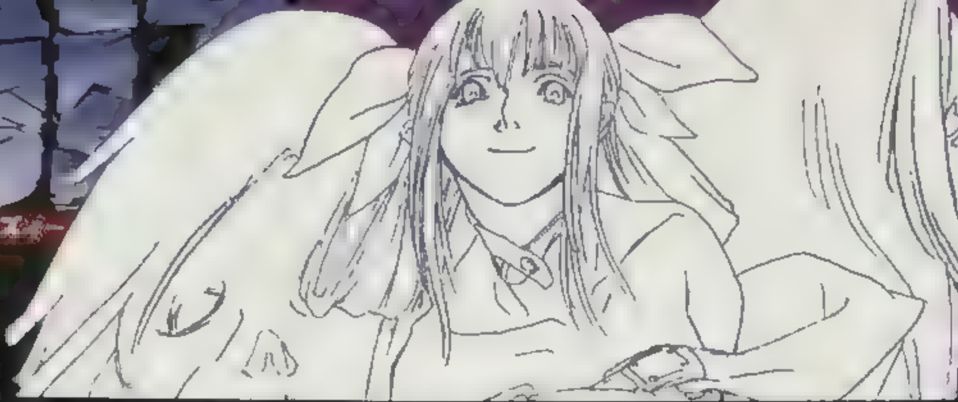
エグゼビースト／相手の後ろに、地を這う謎の生物を召喚。触れた相手のノックバックが逆になり、こちら側に引き寄せるのが特徴。カウンターヒット時はよろけさせつつこちらに引き寄せるため、追撃がしやすい。また、フォースロマキャン対応技となっており、フォースロマキャンをかけつつガードさせれば、大幅に有利になる。ダッシュから◆+PとしゃがみKの二択を迫ろう。

ウォレント／動作中に攻撃を受けると、相手の背面にワープして反撃する。当て身可能な時間は短いものの、飛び道具を含めた攻撃判定のあるすべての技を取ることができる。当て身成功から反撃発生までがやや遅めなので、反撃を避けられたり、ガードされてしまうことも。また、ヒット時は体力を徐々に奪う毒効果を発揮する。毒効果はテスタメントがダメージを受けるか、約9秒間経過するまで続くが、毒効果で相手をK.O.することはできないので、ケズリなどでトドメを刺そう。

ナイトメアサーキュラー／巨大なドクロを召還して攻撃する。攻撃判定発生前に無敵が切れるものの、ドクロは飛び道具判定でテスタメントが攻撃をくらっても発動するため、相打ちが取れるのは強み。なので、起き上がりにリバーサルで出して相手の攻めを切り返す使い方ができる。近過ぎるとドクロがヒットしない点には注意。ヒット時は毒効果があるので、相手の体力が少ない時は投げなどから連続技にするのも有効な使い方だ。

マスターオブパペット／鎌をカギに変形させて相手を攻撃する。無敵時間が長くダメージもかなり高いが、ヒット時テンションゲージの上にマークが3個付き、マークの数だけ強化版HITOMIを設置することができるようになるのが最大の特徴。なお、マークの最大数は4個までである。また、強化版HITOMIと通常のHITOMIは互いに設置数の影響を受けないため、二つずつ計4個のHITOMIを設置することができる。とはいえ、この技をヒットさせるには連続技に組み込むしかないので、使う機会はあまり無いといえる。

セヴンスサイン／鎌をもう一本出現させ、両方の鎌を交差させて相手を斬る。発生が遅く、スキも特大。さらに無敵時間が全く無いのが痛い。唯一の利点は、空中ガード不能なことぐらいである。

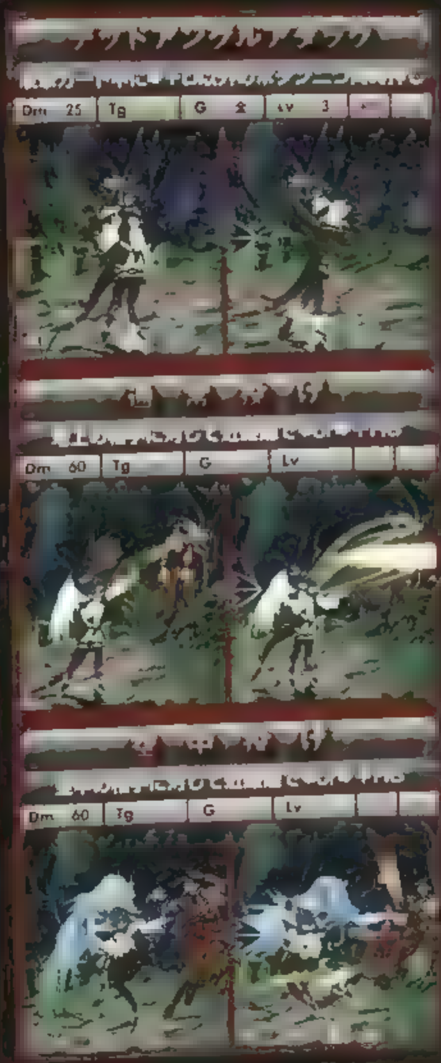


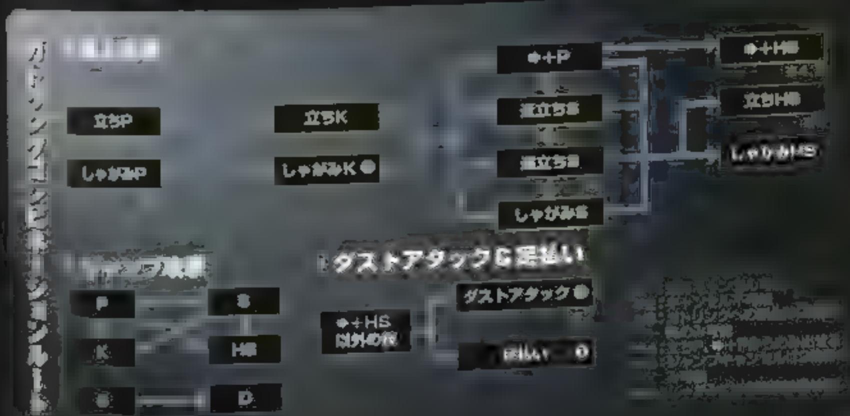
空中ダッシュ・バックステップが2回で
きるため、空中での動きが…
ズィー。…
ュからダッシュをかける、…
パワーを兼ね備えた万能キャラだ



ディズィー





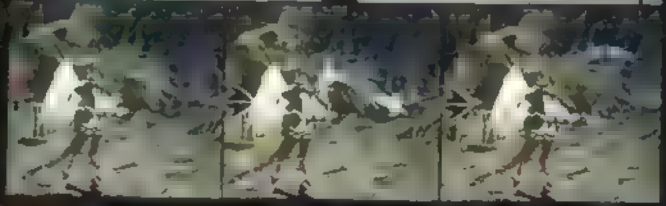


■地上攻撃
中～遠距離は必殺技の依存度が高いディズィー。中距離で使うとすればしゃがみHSだろう。カウンターヒット時は相手が地面でバウンドするので、追撃可能。
近距離戦は、立ちKorしゃがみKでガトリングを始動する。ダッシュからの立ちKは、相手のジャンプやバックダッシュに強く、ヒットした場合、空中の相手に立ちK→近距離立ちSから空中連続技を狙うことができる。
対空は、しゃがみSが強力。前作ほど凶悪ではないものの、真上方向には相変わらず強く、間合いを間違えなければまだ強い。また、ジャンプキャンセルして空中連続技でダメージが見込めるのもポイントが高い。最後に、ディズィーは攻撃位置の高い近距離立ちSやリーチの無いしゃがみSがあるため、ガトリングには工夫が必要。KやPなど小技から直接HSにつなげたりしてみよう。

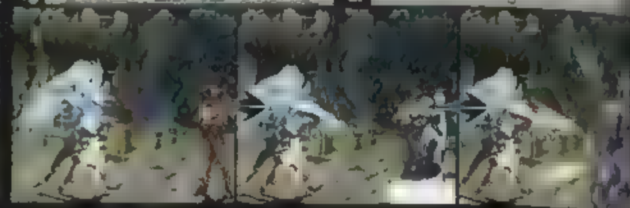
■ジャンプ攻撃
通常の飛び込みより、飛び道具を盾にした低空ダッシュの頻度が高いので、下方向に判定が強く、発生も早いPを初段に使うのがベスト。また、通常ジャンプからの飛び込みや、高めの空中ダッシュで相手の後ろに回った後は、振り向き後のHSが強力。一方、空対空では横方向に強いSが活躍する。ジャンプキャンセルして空中連続技を決めれば、ダメージも期待できるぞ。

■システム共通技
ダストは発生が遅く、スキも大きいので使用頻度は少なめ。ガードを崩す際は、ダッシュからの通常投げを使っていこう。通常投げで放り投げた相手には、追撃が可能な点もポイント。相手や状況に応じて的確に使い分けていこう。足払いは、優秀なしゃがみHSがあるので使う機会が少ない。デッドアングルはリーチの短さを考えて、近距離時のみ使おう。

はじめはただの明かりだったんです			
Dm	20×3	G	全
Tg	[illegible]	Lv	[illegible]



魚を捕る時に使ってたんです			
Dm	60	G	全
Tg	25／12	Lv	3



木の実をとる時に使ってたんです			
Dm	25＋35	G	全
Tg	2 12	Lv	3＋2



よく話し相手になってくれます			
Dm	かみつき25、[illegible] 45	G	全
Tg	12	Lv	かみつき1 [illegible]



踊り[illegible]してください			
Dm	45	G	全
Tg	2 12	Lv	4



はじめはただの明かりだったんです／回転する両刃の鎌を、弧を描くような上昇軌道でネクロが撃ち出す必殺技。攻撃判定の発生自体が遅いため、基本的に他の攻撃からは連続ヒットしない。その代わり単体でも最大3ヒットする上、攻撃判定さえ発生してしまえば、仮に本体が攻撃を受けても鎌自体が消失することは無い。実戦では、ジャンプ防止として早めに出したり、ガトリングをガードされたときに、攻めを継続するために使う。

魚を捕る時に使ってたんです／ウンディーネを呼び出し、本体から少し離れた間合いに氷柱を出現させる必殺技。攻撃判定の発生が非常に早いため、ガトリングからの連続技やある程度リーチのある攻撃技として活躍する。また、ダウン復帰不能時間が長いので、地上のガトリングからはダウンが確定するのは当然として、空中にいる相手にでも、軽いキャラに氷柱の先端が当たった場合以外は、ほとんどダウン復帰されない。さらに注目すべきは、フォースロマキャン対応技である点。タイミングが非常に取りづらいが、成功時は連続技のダメージが大きく上がるため、成功率を高めたい。唯一の難所として、ガード時の硬直が長く反撃を受けることが挙がる。中距離の反撃が優秀な相手には、ガードされる状況での使用を控えたい。

木の実をとる時に使ってたんです／ウンディーネの鎌によって打ち上げられた球が真上に上昇、その後、相手の居る座標を目指して直進する槍を放つ技。球の上昇中にも攻撃判定があり、若干だが対空としても機能する。また、相手の座標を設定するタイミングは上昇後、槍に変化する瞬間なので、相手が高速で移動している場合は、槍の着弾点がズレる。実戦では、発射から到達までの時間差を利用して、相手の行動を制限した状態で一方的に攻めていくことが可能になる。ただし、発射の瞬間に相手の攻撃が本体にヒットした場合、その時点で槍も消失してしまう点に注意。

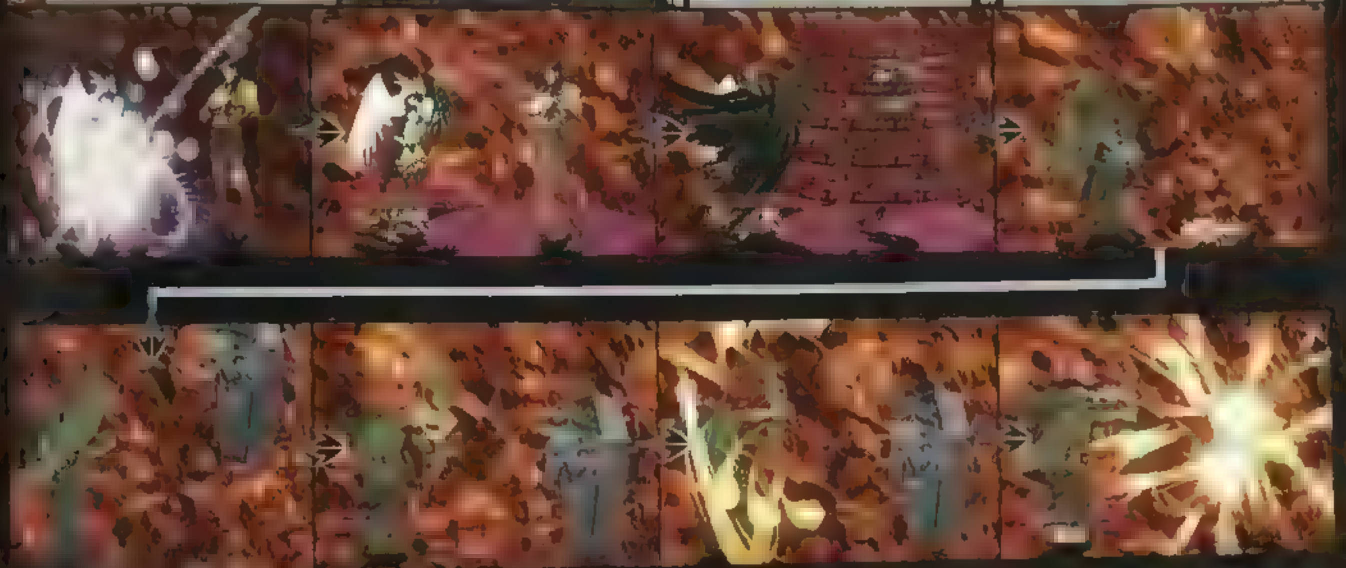
よく話し相手になってくれます／本体を援護する破壊可能なオプションを生み出す技。それぞれ異なった4種類のタイプがあり、PorKorSorHSに対応している。PとKでオプションを生成した場合は、ディズィーの高さに合わせながらオプションは前方に移動し、前者は3回、後者は2回かみつく攻撃

ディズィー

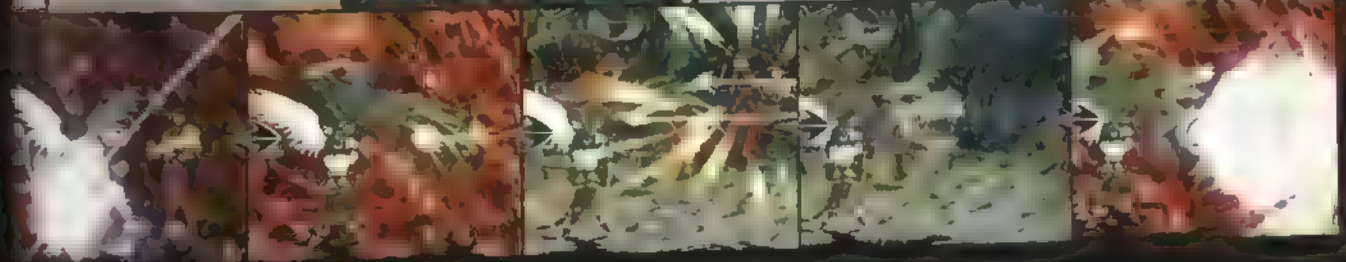
インペリアルレイ



ネクロ怒った場合



ガンマレイ



を出す。SorHSでオプション生成した場合、ディズィーの頭の前までオプションが移動し、その後、Sは上昇しながら、HSは下降しながら真横にレーザーを発射する。なお、画面上からオプションが消えて少し時間が経過してからでないと、次のオプションは生成できないことに注意。この場合は、ほかの飛び道具を出すなどの工夫をしよう。

喰らいにしてください／巨大な泡を生成する空中技。Pは真横に、Kは斜め下方向にゆっくりと移動して、画面半分くらい移動すると自動的に消える。泡自体に攻撃判定は無く、ディズィーの攻撃を泡に当て、破裂させて初めて攻撃判定が出る。相手に泡の攻撃判定がヒットした場合は、ダウン復帰不能時間が長いので追い打ちができる。ちなみに、この泡を画面上に2個生成することはできない。また、相手はこの泡を割ることができない。

インペリアルレイ／巨大な火柱が連続的に発生し、前方に向かって飛んでいく飛び道具。攻撃の発生が早く、高さもそこそこある。また、近距離では暗転後にガードしても間に合わない。ガトリングからも連続ヒットするので、テンションゲージがあればヒット確認して狙いたい。一応、フォースロマキャン対応技だが、テンションゲージを25%消費してまでの効果があるかどうかは微妙だ。

ネクロ怒った場合／地面に描く魔法陣に引き込んで相手に封印。その後ネクロが4本の矢と光弾で射抜く、投げ系覚醒必殺技。投げ技な扱いなので連続ヒットすることはなく（よろけ中は例外）、発生が遅いので、暗転確認後でもジャンプで回避できる。一応、投げ判定がディズィーの足元からしゃがみHSが届く距離ぐらいまであるので、このリーチの長さを活かして、相手のダッシュからの攻撃に合わせる使い方をすれば十分ヒットさせられる。

ガンマレイ／ネクロの手からけん引レーザーが発射された後、ドラゴンに姿を変えた男が画面を覆い尽くすほどのレーザーを前方に照射する覚醒必殺技。発動にはテンションゲージMAXが必要で、使用後はすべて使い切る。ヒット時は体力ゲージの半分を奪うが、発生が遅いのでよほどのことが無い限りヒットしない。ただし、相手にガードさせることができれば、体力をケズることができ、ガードバランスをMAXまで蓄積させられる。

ディズィー

Background Graphic Arts

背景美術集

今回新たに追加された4ステージに加え、リニューアルされた旧ステージも一挙紹介！ 新ステージは、制作時の演出意図を書いたメモも掲載!!

VERDANT



画面の左右でガラッと印象が変わるヴァーダントの森。右の森の奥は、以前ディズィーが過ごしたギアの森の入り口なのだろうか？



■ラフイメージ



演出メモ

このステージのイメージは「[illegible]

BABYLON







水没した都市を舞台に闘うステージ。さわやかな風が吹くイメージが清々しい。画面左下の紋章は、どこの家のものだろう？

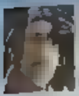


演出メモ

巨大な都市が、まるごと海に沈んでしまった背景です。水面下に広がる街並みは水の透明度が高いため目視できます。
全体的に、ウィーン古都風の美しい建築 色合いのイメージでお願いします。[illegible]

■ラフイメージ





PHANTOM CITY

水晶化していく街は、J.G.バラードの「結晶世界」のイメージだろうか？　美しさと同時に狂気を感じる。









■ラフイメージ



演出メモ

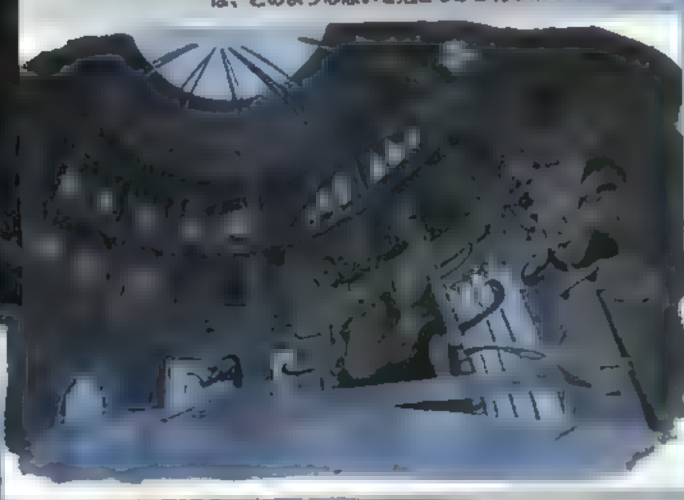
[illegible]の街並みが[illegible]した住宅街です。[illegible]中には、建物の中から発生[illegible]ているものもあります
全体的に、日が落ち始めたばかりの薄暗い夕暮です。遊びに出た子供が、[illegible]を[illegible]じて家に帰るぐらいの印象が出せれば良いです



CASTLE



ゴシックメタルの雰囲気が最も強いステージ。巨人の王は、どのような思いを抱きながら朽ち果てたのだろう？

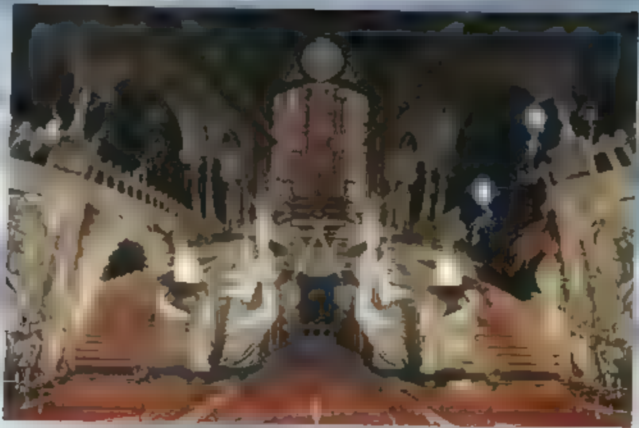


■ラフイメージ



演出メモ

巨大人間の城内です[illegible]キャラクターは中央のガイコツが[illegible]の上で[illegible]います
[illegible]細かく美しいディティールが表現できれば良いです
[illegible]進みつつあります。ホコリまみれです。中央の王様のようなガイ[illegible]



PARIS



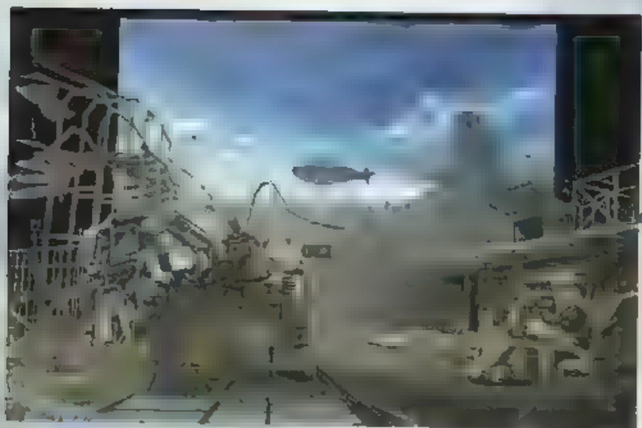
より荘厳なイメージへと色味が変化したPARISステージ。外の世界では、星[illegible]



CHINA



逢魔が時にさしかかるCHINAステージ。飲み屋としてはかきいれ時だろうが、紗夢は仕事サボッて大丈夫なの？



ZEPP



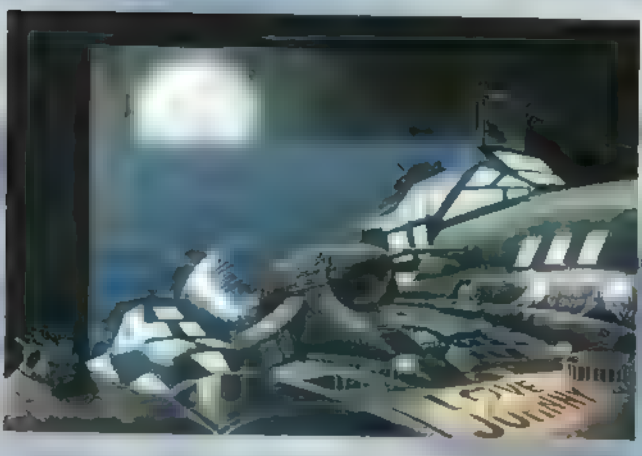
夕焼けだった前回のステージから一変、今回は青空の下での戦闘ステージとなった。二人の精神に及ぼす影響はあるのか!?



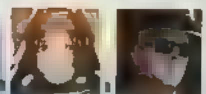
RUSSIA



雪に覆われたようなRUSSIAステージ。これはロシアの初夏なのだろうか？



MAYSHIP



夜の雲海を飛ぶメイシップ。前方に見える満月が美しい。画面ではメンバーたちが出てきているが、子供はオネムの時間ですよ!?



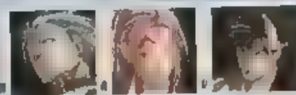
LONDON



雨にけむるLONDONステージ　石壁の冷気が、画面外まで伝わってくるかのようなステージだ。



COLONY



真夜中のCOLONYステージ。普段は見えてはいけないものが徘徊する。亡霊のデザインは、「千と千尋」の影響だろうか？



GROVE



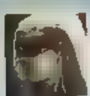
闇に包まれつつあるGROVEステージ。画面では一筋の光が雲間から差し込んでいる。



NIRVANA



怪物の目が塞がれ、よりアンダーグラウンドな感じが増した涅槃ステージ。満月がいざなう狂気の世界。



HELL



崩壊へと向かう地獄ステージ。すべての世界のバランスが崩れつつあるのだろうか？

Ending Graphics ～エンディング紹介～

ここでは、キャラ別のエンディングCGを、エンディングのイラストレーターであるエミィさんのコメントを交えて紹介しよう。エミィさんはこのほかに、ギルティギアプチのキャラクターデザインも担当している。滅多にお目にかかれないイラストをとくと御覧あれ。

※文中のカッコ内はエミィさんのコメント

SLAYER
スレイヤー

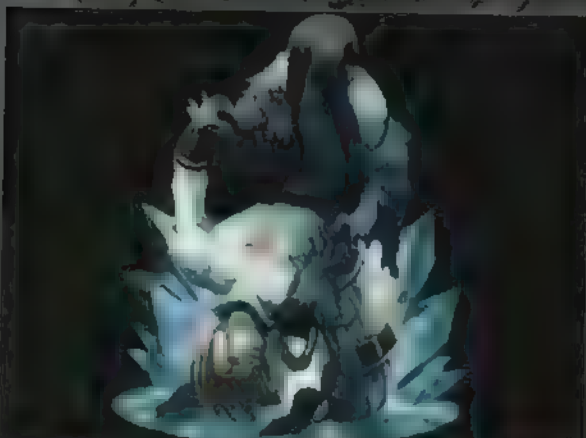
[illegible]



I-NO
イノ

[illegible]





「男性キャラで一番描いてて楽しいキャラでした。白目ひんむいているのが大好きです」ザッパステージの特徴でもある水晶が、ザッパの壊れかけた心を象徴しているようだ。

ZAPPA
ザッパ



「最初は"お尻向けポーズ"だったのですが、[illegible]になってしまいました。ちょっと惜しかったです」ヨーヨーを意気揚々と掲げポーズを決めるブリジット。笑顔がとても印象的である。

BRIDGET
ブリジット

SOL BADGUY
ソル=バッドガイ

ソルの内面を表すかのようなイラスト。ソルはプレッシャーがかかるので苦手です。しかし、ピンポイントに使われている赤色が「ソル」という人物を引き立たせる。



KY KISKE
カイ=キスク

いつも王子様チックに手を差し出しているポーズが思い浮かぶので、[illegible]を[illegible]えてみました」カイの真剣な[illegible]差しが





[illegible]をやりやすくて好きなキャラです」[illegible]の[illegible]を[illegible]き、帽子を直している様子のメイの表情が、まだあどけなさの残る少女のかわいらしさを出している。

MAY
メイ



[illegible]子のパンツは見えそうで見えないのがいいと思うのです」とのこと。これを見て、[illegible]の[illegible]度を変えてしまったあなたはもう…

MILLIA RAGE
ミリア=レイジ

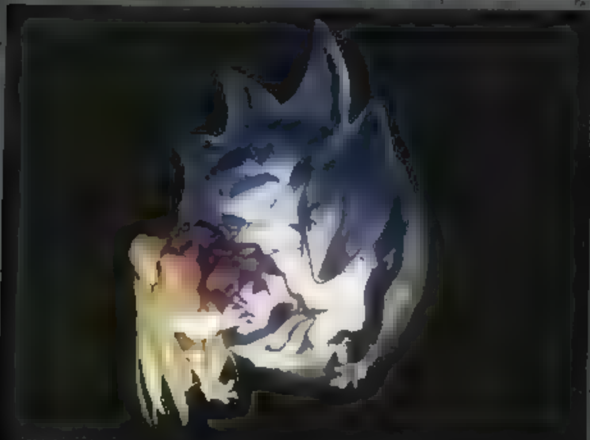
エンディング紹介

EDDIE
エディ

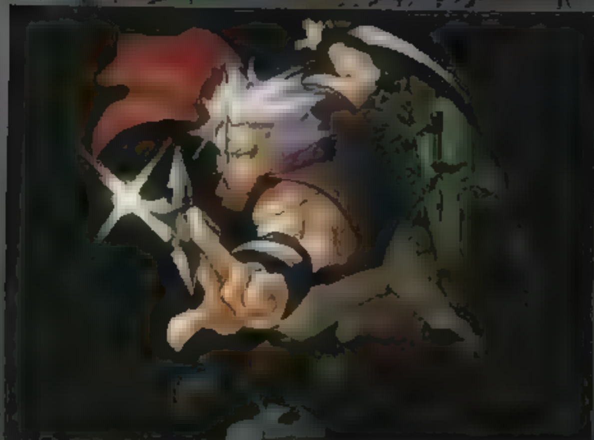
[illegible]われたザトーは、闇に飲み込まれ、もがくことすらできない。一方エディは次の体をもう探しているのだろうか。

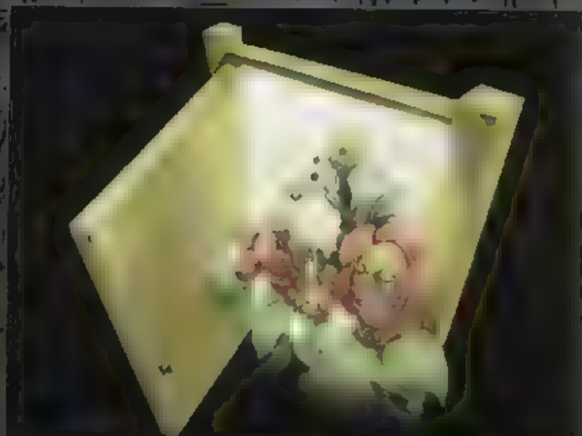
POTEMKIN
ポチョムキン

[illegible]









手裏剣の輝きとチップの凛々しい表情が忍者としての研ぎ澄まされた精神を表しているようだ。「もっと、エセ忍者っぽくしたかったです」しかし趣味は、夢を見ること。

扉を開けたら、そこはどこなのだろうか。花がインパクト大。「下絵、下塗りをデザイナーWさんに手伝ってもらいました。二人でどんどん突っ走って、初めのラフと全然違う物になりました」

CHIPP ZANUFF
チップ=ザナフ

FAUST
ファウスト

エンディング紹介

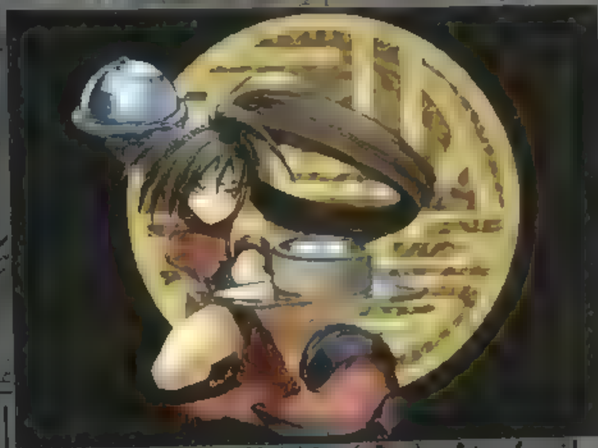
BAIKEN
梅喧

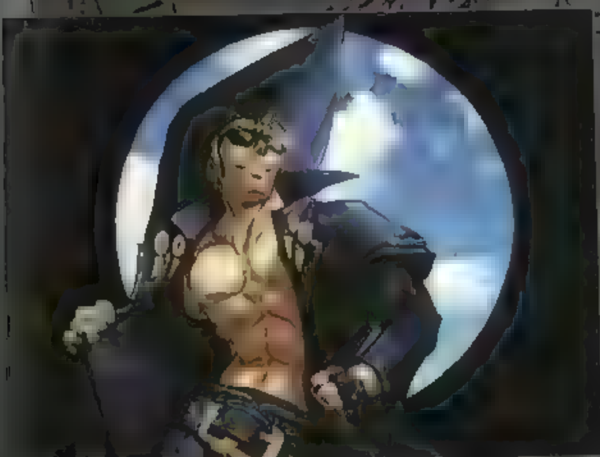
JAM KURADOBERI
蔵土縁 紗夢

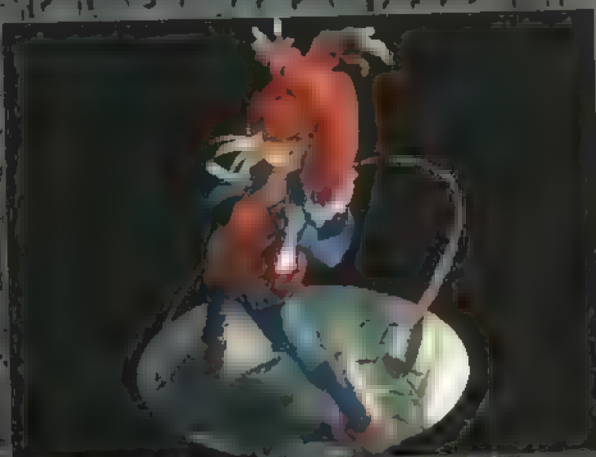
梅喧ステージに、[illegible]を交えている"マッチマン"は欠かせません「一服し、リラックスしている感じの[illegible]

[illegible]背景どうしよう…」と悩んでいたら、デザイナ[illegible]









白い歯を見せ、爽やか[illegible]のジョ[illegible]ら肌を見せても「ジョニーだから問題無いでしょよね」とのこと。バックに大空を[illegible]けゆくる快晴の[illegible]

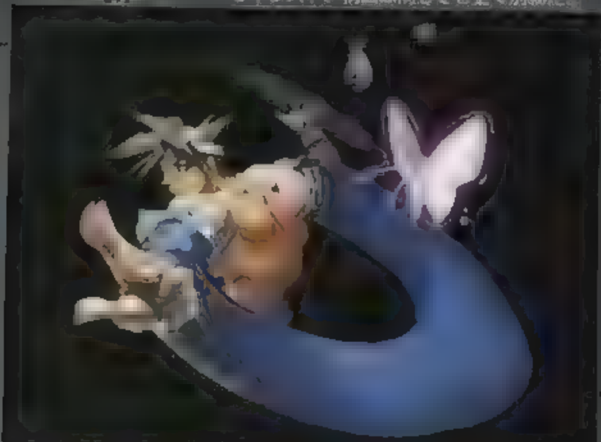
[illegible]を自在に[illegible]の[illegible]ける。「一撃必殺の[illegible]入っているのが、[illegible]良くて好きなんです」元の時代に帰り、彼女と再会することはできるのだろうか。

JOHNNY
ジョニー

AXL LOW
アクセル=ロウ

ANJI MITO
御津 闇慈

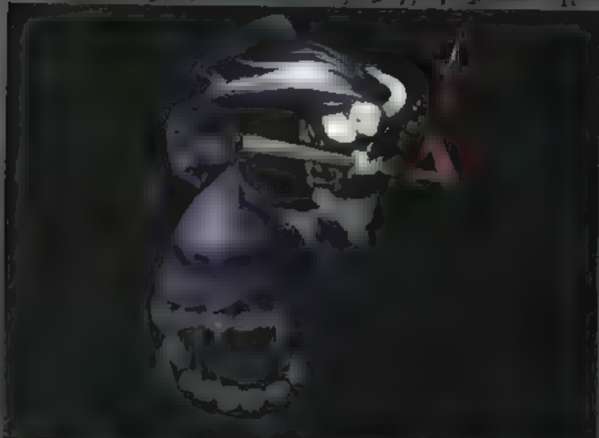
[illegible]ったのですが、[illegible]プのEDと[illegible]べて[illegible]
[illegible]
もイラスト。[illegible]



VENOM
ヴェノム

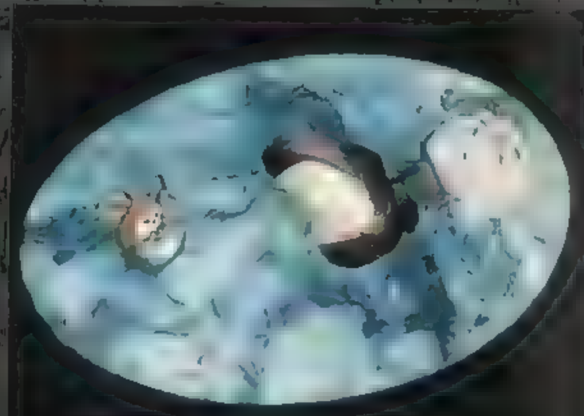
[illegible]
[illegible]の[illegible]
ッ[illegible]ホール[illegible]ト一の[illegible]か。





[illegible]れていました」とのこと。エクゼビーストを[illegible]り、[illegible]つテスタメントは"死神"という単語がしっくりくるキャラではないだろうか

TESTAMENT
テスタメント



[illegible]の[illegible]を出し[illegible]と[illegible]たら[illegible]が、妙に[illegible]を[illegible]した[illegible]ずかしい[illegible]になってしまいました」ディズィーステージの[illegible]にある[illegible]なのだろうか。

DIZZY
ディズィー

エンディング紹介

ALL GUILTYGEARXX STUFF

DESIGNER

PEACOCK

SOUND ARRANGE
SEIYAMA Kon-ichi

EXECTIVE PRODUCER

GENERAL DIRECTOR

ARC SYSTEM WORKS

PEACOCK

エンディング紹介



Interview

Creators of Guilty Gear XX

「ギルティギア イグゼクス」開発者インタビュー

[2002.05.29]

約2年前、対戦格闘業界に新風を巻き起こした「GGX」も、ついに続編が登場。その開発はどのような心境で行なわれたのか……、主要スタッフに迫る！

前作という基盤がある上でのゲーム作りに悪戦苦闘

――「GGXX」の開発が終了し、ゲームセンターで稼働し始めた現在の心境はいかがでしょうか？

石渡 [illegible] 終わってかなりホッとしています。

鈴木 [illegible] 開発されて、みんなが納得するゲー[illegible] 感じました。それなりのゲームを [illegible] さまざまで複雑な心境です。

――「GGXX」を作るに当たって、最も気を付けた点はどんなところでしょうか？

石渡 [illegible] 部分は最初から最後まで [illegible] 全くの新作タイトルとは違うので、[illegible] の範囲でどこまで遊び方を広げられるか、とい[illegible] を配りました。

鈴木 [illegible] ことから対戦メイン [illegible] 最低でも一年間ぐらい対戦で [illegible] 分が頭の中で最も大きな比重になっていました。

――前作でやり残した部分を盛り込みたい、という部分もあったのでしょうか？

石渡 [illegible] してしまった部分やり残した部分を [illegible] 反映していった側面はあります。[illegible] が4人増え [illegible] ったの [illegible] されているかという [illegible] す。あくまで新キャラ4人を足した状態で [illegible] ましたから、ある意味、最初から最後まで調整みたいなものでしたね。

――開発作業の中で、最も苦労したのはどんなところでしょうか？

石渡 コンセプトを崩せないという枠の中で [illegible] 毎日「仕事したくない」って言ってました [illegible] コンを立ち上げると、ロケテストのアンケートのまとまったものがメールで届くんです。[illegible] くなることもありました（笑）。

既存のキャラのコンセプトを崩さずとも新しい感覚を得てもらえるよう調整しました

新キャラに関しては、今までのギルティの色から外れたようなキャラにしようと考えていたんです

クリフとジャスティスがブリジットとイノに…

──「#RELOAD」から加わった新キャラについてお話をうかがいたいのですが。

石渡 それから紆余曲折あって……

…男女責める」というものがありました。いろいろと大変でしたよ。テチが見えない、うするのは（笑）

森 どうやればギリギリの動きになるか悩みました。こうやって動けば見えないはずだ、とか（笑）

石渡 それだけでも四苦八苦していたのに、ギターを使った闘い方の表現もかなり悩みました。ただバットのように振るだけなら、ギターである必要もありませんので。悩んだ分、動きとしては面白いものが出来たと思います。また、イノだけ少し幾のある塗り方をしている事と、ギターのディテールを全部描いてもらったので非常に時間がかかりました。

──クリフの方はどうなったのでしょうか？

…少年だったんです（笑）

森 攻撃が当たる…

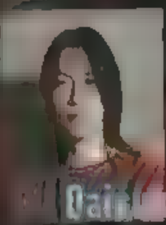
…なモーションを考えていたんです。

…の動きなんて…外に地味なんです。

…後にはクマになる結末で（笑）

──ブリジットが男だということは最初から決まっていたんですか？

石渡 …大阪弁をしゃべるという設定も考えていましたよ



ジェネラルディレクター／

石渡 太輔

Daisuke Ishiwatari



メインプログラマー

鈴木 孝司

Takashi Suzuki



森 利道

Toshimichi Mori

…思ってました（笑）

…んの反応を見たとき、「やばい」…殺されるかも知れない」とビビってました（笑）

…エンディングで男だと分かる…もありましたよね

…て挙げるなら、格闘技ではない…彼の持つ…ルを駆使したシンプルな闘い方ですね。…パンチやキック主体の闘い方をどう表現…

すんなり決まったスレイヤーと最後までまとまらなかったザッパ

──では、スレイヤーはどのような経緯で？

石渡 …ギルティの…とはまた違った…な闘い方ができる…スレイヤーです。新キャラの中で最初にコンセプトが固まって、ビジュアル的にも…「ザッパが居ないよね」「こいつは渋…」とすんなり決まりました。

…になっている絵がありますので（笑）

──最後にザッパですが、憑キャラ違い動きが特徴のでかなり苦労されたのではないでしょうか？

…動きに合わせて技を決めていきました。…特殊な作り方でしたね。…テクニカル、瞬時の判断力を必要とする乱数性を使いこなし…案が挙がり、そこから始まりました。

…ぐらい属性を変えられるよう…

…のあるキャラというコンセプトがあり…とは別ラインで動きの面白さを作って…

石渡 最後は最後…まとめ切れていないところがあって、…には物足りない状態で…テスト中に…仕様が変わったキャラです。最終的に現在の形になりましたが、もう少し…キャラに手の込んだ仕様を入れた…

初心者救済的な使いやすさか、対戦ゲームとしてのバランスか

――システムについて聞かせてください。新要素で目立つのはやはりサイクバーストですが、これはどのような経緯で追加されたのでしょうか？

石渡 [illegible] ングを増やそうと思ったことが発端です。それに初心者救済的な意味合いも持たせよう[illegible]からサイクバーストが生まれました。当初は初心者救済の色が強かったんです。

鈴木 基本的には、ボタンを押せば、どんな不利な状況を打破できるというコンセプトがあって、それはそれでよかったんですが、最終の仕様（前作と現作の二種類それぞれの利点を合わせたような仕様）では破綻してしまう部分も多かったんです。ロケテストのアンケートでもサイクバーストがあるとリスクが小さ過ぎるという意見がたくさん寄せられたこともあって、開発終盤になって話し合い[illegible]

石渡 初心者救済というコンセプトで導入したシステムなのに、対戦ゲームとして成り立たせようとするとマニアックな部分が増えて、依存的な部分が[illegible]

[illegible]結果、ギリギリまで[illegible]う感じですね。

――ちなみに、サイクバーストという名前は？

石渡 かなり最後の方まで、ただ単に「ボンバー[illegible]

鈴木 [illegible]

石渡 [illegible]で元気でよコスメティックバー[illegible]いつの間にか記事に載りそ[illegible]のままじゃマズい[illegible]ということでギリギリで「サイクバースト」に決めました。

――ボタンが五つに増えているのは、やはりサイクバーストを加えたからでしょうか？

鈴木 サイクバーストが簡単に暴発してしまうのはおいしくないので、ボタンを一つ増やして同時押しにしましょうと。[illegible]フォルトレスキャンセル[illegible]ンを足したというのはガセネタです（笑）。

石渡 一番はシンプルにボンバーボタンを増や[illegible]

――その他かにボツになったアイデアなどありましたら教えてください。

鈴木 投げスカリを入れ[illegible]

矢口 [illegible]

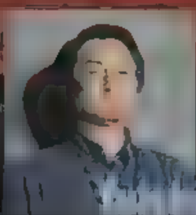
石渡 [illegible]

鈴木 [illegible]ケテストの最中に消しました。

石渡 [illegible]という考え方はギルティらしく[illegible]あり、再検討した結果[illegible]

鈴木 ほかには[illegible]

石渡 [illegible]



プログラマー
川島 裕一 Kawashima
オープニング、エンディング、[illegible]モなど、外回り関係のプログラムを担当。噂の超贅沢なオープニングはムービーファイルを使わずスプライトで表示させているとか。



チーフエフェクトデザイナー
加藤 勇樹 Yuki Katoh
エフェクト、キャラクターモーション修正、ザッパの犬を担当。当初ポリゴンを予定していた犬のアニメを急きょ任された。死ぬ気で仕上げた犬がパンチ1発で消えるのが心残り。



グラフィックデザイナー
矢口 民雄 Tamio Yaguchi
[illegible]

前作をベースにしながらも新しさを盛り込んだ演出を

――演出面についてお話をお聞かせください。

石渡 [illegible]

鈴木 [illegible]の問題が出てきまして[illegible]

石渡 [illegible]

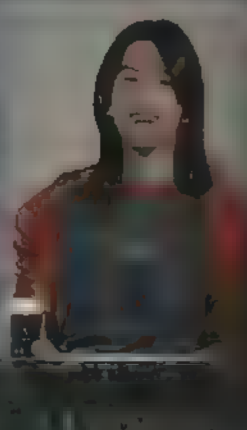
鈴木 [illegible]

――前作よりもボイスが増えていて、それぞれパワーアップしているようですが？

（次ページ上段へ）

[illegible]石渡氏に聞く！ [illegible]開発スタッフQ&A

[illegible]



20キャラ分のアイデンティティーに気を配ったので 気に入ったキャラで勝つ喜びを得てもらえれば

ソルのボイスは

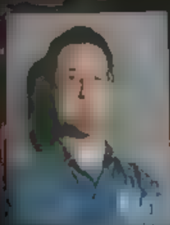
——さんの声量ぶりもパワーアップしていてすごいなと思ったんですが。

——アフロが今回無くなっているのを残念がっている意見も多いですね。

の後ご尽意により本誌P8〜に掲載可能となった。

——体力ゲージの横にいつからか小さキャラが載るものですが、あれはどういった経緯で？

——BGMに関してですが、新キャラの曲は前作同様、石渡さんが書かれたんですか？



出浦 信行

「GGX」から大幅にリニューアルされている背景グラフィックを担当した。デザイン的な作業はもちろん、……

Nobuyuki Deura



村松 桂

背景グラフィックを担当。

Muramatsu



寺田 完

オープニングムービー担当。「これまでにないゲームには新しいオープニングを！」という意気込みで、……んで今のオープニングを作り上げた。

Yutaka Terada

「GGXX」の見どころとは？

——では最後に皆さんから一言、お願いします。

——ちなみに、「GGXX」でやり残したことや、新作でやりたいことはありますか？

作品の位置付けはあくまで続編、バージョンアップと言い切りつつも、さまざまな面で新しい要素を盛り込もうという貪欲な姿勢は、

新作に対するそれ以上のものが感じられた。彼らが生み出す作品は、これから先も多くのプレーヤーを楽しませてくれるに違いない。

HAIKUの心

人の作ったモノを私か人に教えるというのもこっけいな話たか、それもまたあり方の一つとして許されるのかも知れんな。……おっと、妻が待っているのでね。さっさと始めようか。



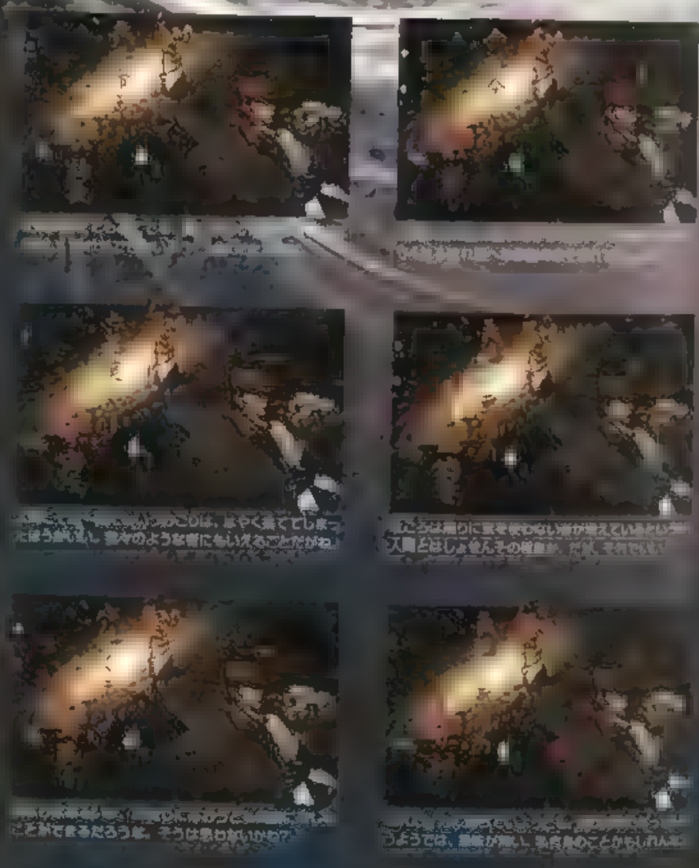


既に気付いた方もいると思うか、スレイヤーの俳句は、上の句(五)、中の句(七)、下の句(五)とばらばらに用意されており、その中からランダムで一つずつ選択され、表示されている。下に表を用意したので、確認してみて欲しい。

これだけの中からランダムで選択されるのだから、おそらく同じ物になることはほとんど無いだろう。なおかつ、対戦で決めることが難しい一撃必殺技でもあることから、ますます見る機会が少なくなってしまう。まさにレアな一撃必殺技だ。

意味不明な文章になってしまう事か多いからこそ、意味の通った文章になったときの喜びは大きい。あまり性能のいい一撃必殺技とはいえないが、真のスレイヤー使いを目指すならば、実戦で積極的に狙うもの悪くないだろう

上の句(五)	中の句(七)	下の句(五)
[illegible]	日がな一日	[illegible]
[illegible]	気遣い無用の	全米ナンバー1
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	一人旅
[illegible]	[illegible]	[illegible]
木枯らしの	[illegible]	トンクス
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	今か今かと	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	夜の帝王	[illegible]
[illegible]	[illegible]	人間失格
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
必殺の	理想の狭間に	チラリズム
魂が	正直者がゆく	禅問答
胸のうち	[illegible]	豆知識
[illegible]キング!	血で血を洗う	[illegible]
悩殺か?	恥じらいながら	[illegible]
邪魔するな	[illegible]	[illegible]
風立ちぬ	一か八かの	不幸自慢
[illegible]	[illegible]	[illegible]
ちょっと待て	フランス仕込みの	原始人
[illegible]	[illegible]	[illegible]





Game System ……… 152
Beginner's Tutorial ……… 164

VS Battle
SLAYER ……… 168
I-NO ……… 169
ZAPPA ……… 170
…GET ……… 172
…OL BADGUY ……… 173
…Y KISKE ……… 174
MAY
POTEMKIN

TACTICS

連続技解説について

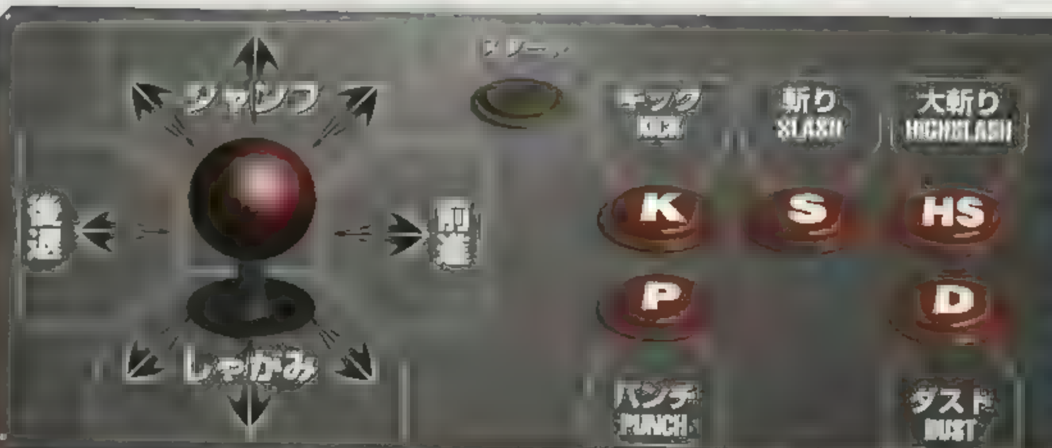
[illegible]

[ ]	ガトリング（カッコ内）
C▶	キャンセル
J▶	ジャンプキャンセル
R▶	ロマンキャンセル
F▶	フォースロマンキャンセル
DAMAGE	全体力420に対して どのくらい減るか

Text:ラオウ

基本操作

適当に遊ぶだけでも十分に楽しめる本作。でも、基本を理解して思い通りに操作できれば、君はきっとカーニバル!! さらに深くハマりたい人は本ページのコンテンツからダイブ!



基本操作一覧

ガード	立ち…← しゃがみ…↙
空中ガード	空中で←or↙or↖
ダッシュ	→→
バックステップ	←←
2段ジャンプ	ジャンプ中に再度ジャンプ入力
[illegible]	↖or↑or↗の後ジャンプ入力
通常投げ	密着して←or→+HS
空中投げ	空中で密着して←or→+HS
[illegible]	スタート
[illegible]	→+スタート

画面の見方



1 連勝数/スコア
対人戦中には連勝数が、一人プレイ(対CPU戦)時はスコアが表示される。

2 体力ゲージ
残り体力を表すゲージで、これがゼロになるとそのラウンドを取られてしまう。ちなみにMAXは420。

3 BURSTゲージ
サイクバーストを使えるかどうかを表すゲージ。MAXになりBURSTの文字が点滅すれば使用可能だ。毎試合、MAX状態からスタート(P160参照)。

4 ガードバランス
受けるダメージに影響を及ぼすゲージ。相手の攻撃をガードすると上昇、一定値を超えると点滅し、その状態で攻撃をくらうとカウンターヒット扱いになるので危険(P155、163参照)。

5 獲得ラウンド数
獲得ラウンド数を表すマーク。引き分け時は両者に一本ずつ与えられる。

6 残りタイム
毎ラウンド99秒から始まり(デフォルト設定時)、0秒になるとタイムオーバーで試合終了。残り体力の多い方がそのラウンドを獲得できる。

7 各種メッセージ
試合中の情報が表示される。FAINT(気絶)、BEAT(連続ヒット数)、COUNTER HIT、REVERSAL(起き上がり直後に各種必殺技発動時)などが代表的。余裕があったらチェックしよう。

8 回復可能マーク
よろけや気絶が発生したときに回復を促してくれる、ありがたいマーク。これが表示されたときは、レバーをガチャガチャ振れば回復できるぞ。

9 テンションゲージ
覚醒必殺技やロマンキャンセル、フォルトレスディフェンスなどに必要となるゲージ。たまると色が青→緑→赤→黄と変化していく(P161参照)。

ランダムセレクト

キャラクター選択画面で中央にカーソルを合わせると、キャラをランダムで選択できる。決まったキャラは試合が終わっても継続され、選び直されることはない。



M.O.M.モード

コイン投入後に**ボタン五つを押しっぱなしでスタートすることで**始まる、特殊な対CPU戦。相手に攻撃を決めると、メダルなどのアイテムが出現するのが特徴だ。



ガード／空中ガード

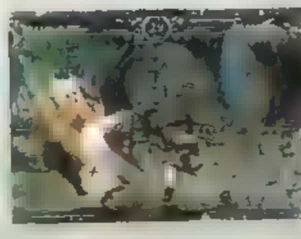
ガードには、地上での立ちガードおよびしゃがみガードと、ジャンプ中での空中ガードがある。レバー←入力の立ちガードはジャンプ攻撃などの中段攻撃を、↓入力のしゃがみガードは下段攻撃をはじめとするほとんどの地上技をガード可能。空中ガードは大半の地上技を防げない。



[illegible]に合わせて、立ちとしゃがみガードを使い分けよう

ダッシュ／バックステップ

基本的に、ダッシュは通常の前進よりも素早く移動でき、バックステップは動作開始時に無敵時間がある。これらは空中でも可能だが（ポチョムキン以外）、空中バックステップに無敵時間は無い。また、ミリアとディズィーは1回のジャンプ中に2回まで空中ダッシュやバックステップが可能。



バックステップには無敵時間がある ため[illegible]も[illegible]

2段ジャンプ／ハイジャンプ

通常ジャンプの後、再度↑方向にレバー入力をすることで2段ジャンプが可能（チップは3段ジャンプまで可）。ハイジャンプはキャラに残像が付き、通常よりも高い軌道でジャンプできる。ハイジャンプ中は2（3）段ジャンプができないが、空中ダッシュは可能だ。



各種ジャンプを使い分けて、うまく相手を[illegible]

通常投げ／空中投げ

通常投げ、空中投げともに、のけぞり中、ガード硬直中、ダウン中（およびそれらから復帰した直後）の相手は原則的に投げられない。また、空中投げは空中ダッシュ（バックステップ）中は使えないので覚えておこう。ちなみに、どちらの投げもレバーで投げる方向を指定できるぞ。



空中[illegible]の下から投げにいくと[illegible]す、[illegible]よう

挑発／敬意

挑発は通常技をキャンセルして出すことができるが、相手のテンションゲージを増加させてしまうというマイナス効果がある。一方、敬意には特別な効果こそ無いが、動作中に何かしらかの行動を入力することで、挑発よりも早いタイミングで中断できるという特徴がある。



ときには敬意を表してみるのも一興[illegible]

レバー入れ攻撃

攻撃ボタンのPとHSは（一部キャラはKも）、相手方向真横にレバーを入れながら押すことにより、専用の技へと変化する。攻撃判定や発生はキャラによって差があるものの、ほとんどのキャラにおいて→＋Pは上半身が無敵になり、→＋HSはリーチが長く威力も高いという特徴がある。



→＋Pは対空技として使えるキャラが多い[illegible]

CONTENTS

●OVERALL SYSTEM
テンションゲージ P154
ダウン追い打ち P154
ガードバランス P155
相殺 P155
気絶 P155

●OFFENSE SYSTEM
ガトリングコンビネーション P156
覚醒必殺技 P156
一撃必殺技 P156
ダストアタック P157
足払い P157

●DEFENSE SYSTEM
ダウン復帰 P158
デッドアングルアタック P158
フォルトレスディフェンス P159
直前ガード P159
サイクバースト P160

●OTHER SYSTEM
ロマンキャンセル P161
フォースロマンキャンセル P161
ジャンプキャンセル P162
カウンターヒット P163
よろけ P163

重要システムの中核を担うゲージ

テンションゲージ

「GGXX」をプレイする上で絶対に外せないテンションゲージ。しっかりと仕組みを理解しておこう。

Text：ハメコ。

テンションゲージの仕組み

右記の五つのシステムを使用するために必要となるのが、画面下部に表示されているテンションゲージだ。ゲージの色はたまった量によって変化し、25%未満では青色、25%以上で緑色、50%以上で赤色、満タンまでたまると黄色となる。

テンションゲージをためるには、前進、ダッシュ、前方ジャンプといった接近行動や、攻撃系の必殺技を出す、攻撃を当てる、直前ガードなどの積極的な行動（アクティブプレイ）を取ればOK。逆に、ネガティブプレイ（下記カコミ参照）を取っているとたまりにくくなるので注意。また、相手と逆を向いている状態でダッシュなどを行なっても、テンションゲージが増加することは無い。

テンションゲージをよく見てみると、画面中央方向へ流れるようにスクロールしているのが分かる。これは、アクティブプレイを行なうとスピードが上昇し、ネガティブプレイを行なうと低下。スピードが速いほどテンションゲージがたまりやすく、遅いほどたまりにくいという仕組みだ。

そのほか、覚醒必殺技以外のテンションゲージ消費行動を取った後は、一定時間テンションゲージがたまりにくくなってしまう。

テンションゲージ消費システム一覧

- [illegible] P158
- デッドアングルアタック P158
- フォルトレスディフェンス P158
- [illegible] P161
- フォースロマンキャンセル P161

ネガティブペナルティ

前述の通り、ネガティブプレイを行なうとテンションゲージのスクロールが遅くなり、テンションゲージがたまりにくくなってしまう。ネガティブプレイの対象となるのは、

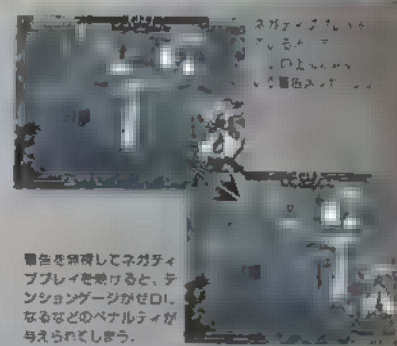
1 **相手に一定時間攻撃を当てない**
2 **画面端に一定時間とどまる**
3 **後退、後方ジャンプ、バックステップ、空中バックステップをする**

※①、②は攻撃を受けているときは対象外

といった消極的な行動だ。また、ネガティブプレイを取り続けていると、テンションゲージがたまりにくくなるだけでなく「ネガティブペナルティ」が発生。これを受けてしまうと、

1 **テンションゲージがゼロになる**
2 **その後長時間に渡ってテンションゲージが増加しにくくなる**
3 **気絶しやすくなる**

といったマイナス要素を与えられるため、かなりの痛手となる。ネガティブペナルティが近くなるとテンションゲージの上に「DANGER」という警告メッセージが表示されるので、この警告が出た際は十分に注意しよう。



警告を無視してネガティブプレイを続けると、テンションゲージがゼロになるなどのペナルティが与えられてしまう。

少しでもダメージを稼ぎたいときに

ダウン追い打ち

ダウンを奪えばダウン追い打ちで追加ダメージが狙める[illegible]、ダウン復帰されることに注意。

Text：ハメコ。

ダウン追い打ちの仕組み

GGXX では、ダウンしている相手に追い打ちを決めることが可能（ダウン追い打ちと表記）。ダウン追い打ちには×0.25のダメージ補正が掛かるため、威力にはさほど期待できないが、確実に決められる点は長所といえるだろう。

ダウン追い打ち後の相手の吹っ飛びは、通常の吹っ飛びとは別モノ。その特徴は以下の通りだ。

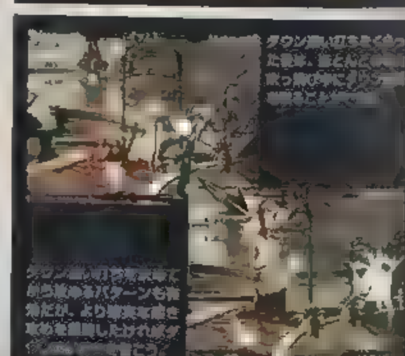
1 **横方向へ大きく吹っ飛び、上方向にはほとんど吹っ飛ばない**
2 **ダウン復帰不能時間はヒット数や攻撃レベルに関係無く一律（7フレーム）**
3 **壁バウンドなどの特殊なやられ状態にならない**

②の特徴から、ダウン追い打ちをくらった側はほとんどの場合ダウン復帰が可能。レバー前方向でほぼ垂直に跳ね、後ろ方向で後方に大きく跳び跳ねる軌道を取れる。基本的には後ろ方向を使い、たまに前方向のダウン復帰から二段ジャンプなどを交ぜて、的を絞らせないようにしたい。

また、ダウン追い打ちをくらった側がダウン復帰をしなかった場合は、やられ判定が無く（ダウン追い打ちをくらわない）通常よりも起き上がるまでが早い特殊なダウン状態となる。

なお、ヒット数を相当数稼いだ後に単発のダウン追い打ちを決めると、相手はダウン復帰ができない。ヒット数が増えると浮きが低くなり、ダウン復帰不能時間中に地面へ落ちてしまうのだ。





基本システム

気にしておけば戦力アップ!

ガードバランス

攻撃ガード時に上昇していくガードバランス。たまると大ダメージを受けやすくなるので注意せよ。

Text:ハメコ.

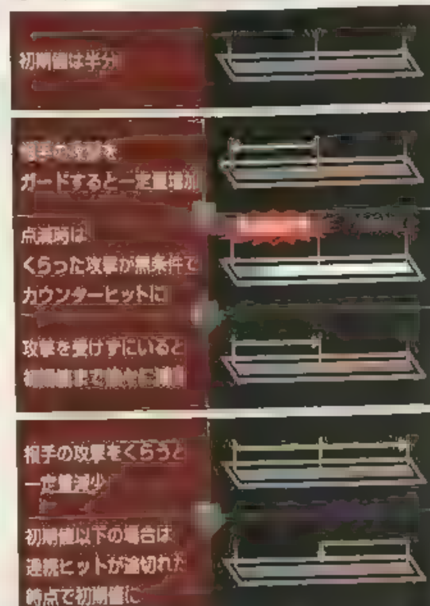
ガードバランスの仕組み

体力ゲージの下に表示されている細いゲージがガードバランス。相手の攻撃を受けると増減し（詳しくは右記参照）、攻撃をくらった際に受けるダメージに影響を及ぼす。基本的に、初期値以上の場合は補正が掛からず、初期値よりも少ない場合は量に応じて減少補正が掛かる仕組みだ。

また、ガードバランスが75%以上になるとゲージが点滅、その状態で攻撃をくらうと無条件でカウンターヒット扱いになってしまう。攻撃側は、これを利用すればカウンターヒット時限定の連続技を意図的に狙うことが可能。相手のガードバランスがMAX、またはそれに近ければ、75%以下になるまでカウンターヒット扱いとなるので覚えておこう。相手のガードレベルがMAXのときは、キャラによっては一発K.O.に近い連続技も可能。特に固めが強いキャラが絡んだ対戦では、攻撃側はもちろん防御側も気を配る必要があるぞ。

ガードバランスの増加量は基本的にガードした技の攻撃レベルに対応しており、これが高ければ増加量も多くなる。また、連続ガードになっている攻撃は、2段目以降のガードレベル増加量が少なくなる。次に減少量だが、基本的に攻撃レベルの高い技ほど少ない。そのため、連続技はPやKなどの小技を使わない方が威力が高くなる傾向にある。なお、増減量、回復量にはキャラ差がある。P221の基本パラメータをチェックしよう。

ガードバランス増減の仕組み



ガードバランスによるダメージ補正の影響

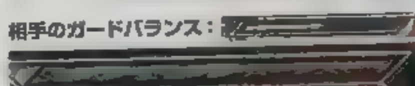
相手のガードバランスをためた状態で連続技を決めると、普段よりも大きなダメージを与えることができる。ガードバランスが初期値未満になるまではダメージ補正が掛からないなど、ガードバランスによるダメージ補正が軽くなるからだ（ヒット数による浮きの補正は掛かる）。

固め連係などで相手のガードバランスをためた後、中段攻撃や下段攻撃、投げなどでガードを崩しつつそこから連続技を決めれば、かなりの大ダメージを期待できるぞ。

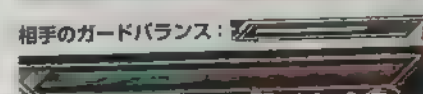
例として、相手のガードバランスを変えて下記連続技を決めてみた。少したまっているだけでダメージが跳ね上がることが分かるだろう。

●ソルの［立ちK（1段目）→近距離立ちS→立ちHS］→キャンセルタイランレイブver.βの場合

相手のガードバランス：



相手のガードバランス：





とっさに対応できれば理想的!?

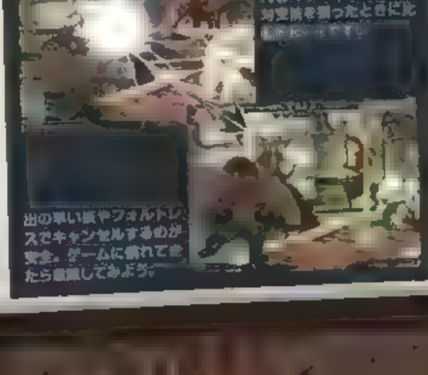
相殺/気絶

特定の状況で自動的に発生する相殺と気絶。特に相殺は偶発性が高く対応は難しい。慣れるしかない?

Text:ハメコ.

相殺

お互いの技の攻撃判定だけがぶつかり合ったときに発生する相殺。対空技の➡+Pと、下方向に判定の強いジャンプ攻撃がかち合ったときなどによく見られる。相殺発生後は、何もしなければ技の動作を続行するが、ボタン入力を行なえば入力した動作でキャンセルが可能。相殺が起こったら、何かしらの行動（フォルトレスが安定）を取るクセを付けておこう。なお、レバー入力のみの動作（ダッシュ、ガードなど）ではキャンセルできないので、とっさにガードしようとしないよう注意。

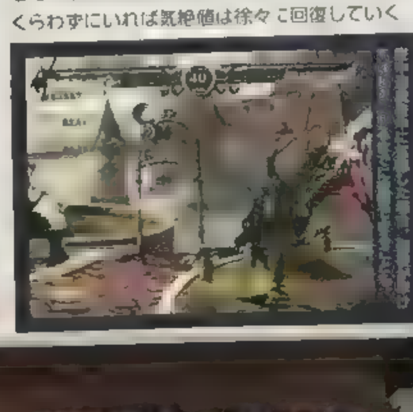


狙って起こすのは難しい相殺。攻撃判定の強い技同士のぶつかり合いや、対空技を振ったときに比較的起こりやすい

出の早い技やフォルトレスでキャンセルするのが安全。ゲームに慣れてきたら意識してみよう。

気絶

各攻撃には気絶値（基本的にはダメージに比例）が設定されており、これが一定値に達すると気絶が発生。連続ヒットが途切れてから攻撃側が攻撃するか、気絶側がレバガチャで回復&復帰するまでは完全に無防備となる。気絶中も通常時同様にやられ判定があり、連続技の途中で気絶してもそのまま連続技を続けられるぞ。なお、攻撃をくらわずにいれば気絶値は徐々に回復していく

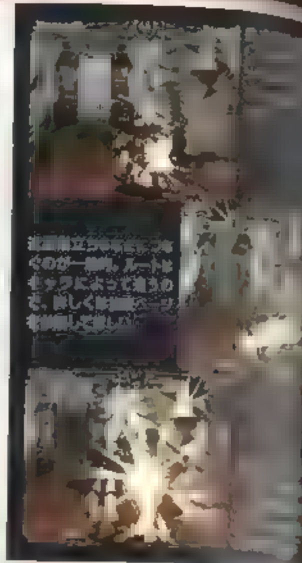


ルートに沿ってボタンをたたけ!!

ガトリングコンビネーション

連続技と連係の核を握るガトリングコンビネーション。多彩なルートを駆使して闘いを有利に進めよう。

Text：MVP



通常技で作る連続攻撃

キャラごとに設定されているルートに沿って攻撃ボタンを押していくことで出せる、通常技だけの連続攻撃（連続ヒットしないルートもあるが）、それがガトリングコンビネーションだ。

厳密にいうと、通常技の硬直をキャンセルして即座に次の通常技が出せるシステムで、相手に通常技が当たっているときのみ可能。ボタンの入力は相手に技が当たった瞬間から受け付けており、ボタン連打でも簡単につなげられるぞ。

そして、地上技、空中技のどちらにもガトリングは存在し、ダストや足払い、レバー入れ攻撃も対応している。これらのバリエーション（ルート）が、キャラによって大きく異なるのも特徴だ。

つなげられるルートおよび連続ヒットするルート、下段や中段などの攻撃判定、キャンセル可能かどうか、これらの要素に注意して自キャラのルートをチェックし、連続技や連係に使いやすい主要なガトリングを覚えてしまうといいだろう。

威力抜群のテンションゲージ消費技

覚醒必殺技

ダメージはもちろん、無敵時間を持っている技が多い覚醒必殺技。攻守両面で活躍させよう。

Text：MVP



暗転とともに訪れる絶大な効果

テンションゲージが50%以上たまっているとき（ディズィーのガンマレイのみ100%必要）特定のコマンドを入力すると、覚醒必殺技を出すことができる。使用すると背景に特殊な演出が入る（便宜上これを暗転と表記）のが特徴だ。技の性質は打撃や投げ、攻撃補助など多種多様で、暗転が始まるまでの時間や暗転後に攻撃が出るまでの時間も技によって大きく異なるぞ。

サイクバーストを封印せよ!!

連続技を決める上でやっかいなのが相手のサイクバースト。ロマキャン（P161参照）から連続技を狙ったときにサイクバーストを使われると、テンションゲージを損した気分になるはず。

そこで覚醒必殺技の出番。覚醒必殺技によるやられ中は、サイクバーストを使うことができないのだ。まとまったダメージを与えたいときは、連続技に覚醒必殺技を組み込むようにしよう。



1ラウンド1回の大勝負

一撃必殺技

P・K・S・HS同時押し後特定のコマンドを入力

一発決まればそのラウンドを取れる、まさに最後の切り札の一撃必殺技。その仕組みを解説しよう。

Text：MVP



準備から始まる最終奥義

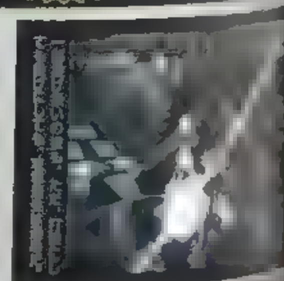
ヒットすれば相手の残り体力に関係なくK.O.できる、強力無比な一撃必殺技。これを出すには、まず一撃必殺準備を行なう必要がある。

一撃必殺準備の操作はD以外のすべての攻撃ボタン同時押し。テンションゲージが一撃必殺ゲージに変化し、一撃必殺技を繰り出せるようになるぞ。なお、元の状態に戻したいときは再度4ボタン同時押しをすればいいので覚えておこう。

ゲージにご用心

一撃必殺準備を行なうと、たまっていたテンションゲージは一撃必殺ゲージに持ち越される。一撃必殺ゲージは時間とともに減少していき、ゼロになると今度は体力が徐々に減っていくぞ（このダメージでK.O.されることは無い）。

また、一撃必殺技を出すとその時点でゲージが消滅するので注意（次ラウンドで復活）。空振りしてしまうと、その後の展開は苦戦必至だ！



攻撃システム

レバー下方向以外＋D

独自の連続技法則を覚えよう

ダストアタック

相手のしゃがみガードを簡単に崩せるダストアタック。連続技をマスターしてゴッソリ体力を奪え！

Text：MVP

貴重な中段攻撃でガードを崩す

地上でDを押すと出せるダストアタックは、しゃがみガード不能で地上ヒット時は空中連続技を狙える、全キャラ共通の重要システム。

ダストは通常技からガトリングで出せるため、下段攻撃の足払いなどと組み合わせれば、簡単に相手のガードを揺さぶることが可能。

ただし、その攻撃発生は全体的に遅め。カウンターヒットを利用しない限り、基本的に通常技から連続ヒットすることは無い。また、キャラによってそのリーチや攻撃発生、硬直時間に差があり、決めるチャンスに恵まれていないキャラがいるのも事実。性能を把握して使用頻度を決めよう。

実際に空中連続技を作る

ダスト後の空中連続技は独自のシステムが働いているので、しっかり覚えておきたい。

まずはダストが相手に当たった瞬間。ここでレバーを上方向に入れておくと、ヒット時限定で硬直がキャンセルされ、相手を追いかけるようにジャンプしていく（ホーミングジャンプ）。

この後、背景が赤くなるまでは各種必殺技以外のすべての攻撃を「レバー上方向」でキャンセル～ホーミングジャンプすることが可能（空振り時は不可能）。レバーを上へ入力し続け、ガトリングよりもやや遅めにボタンを入力すれば、HSやDなどを2～3発決められるぞ。

背景が赤くなった後は通常状態と同様で、相手もダウン復帰が可能になる。背景が赤くなる直前の技からガトリングルートに沿ってジャンプ攻撃をつなげれば、空中連続技の完成だ！



背景が赤くなるまでは、レバー…タイミングよく連発！ 背景が赤くなると…前の技からガトリングでつないでいこう。

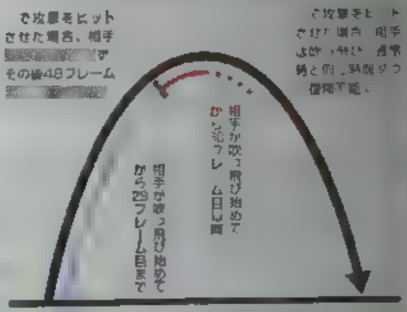
ダスト後の特殊な状態をフル活用

ダストをヒットさせると、相手は大きな放物線軌道で吹っ飛んでいき、その頂点まではきりもみやられ状態になる。きりもみやられ中は、技を当てても吹っ飛ばない（軌道が変化しない）のが特徴。また、ダストで吹っ飛んだ瞬間から29フレーム以内に打撃を当てると、その後48フレームもの間ダウン復帰されないのだ。

このニつを利用すれば、また違った連続技が作れる。吹っ飛び後29フレーム以内にできるだけ遅めに打撃を当てると、その分放物線軌道の終わり際までダウン復帰されなくなるため、自分が地上に降りてから追撃を狙えるのだ。大体25～29フレーム目を目安に打撃を当てていこう。また、ギリギリの29フレーム目に打撃を当てれば、ほとんどの相手キャラが地上までダウン復帰不能になるので起き攻めが可能。

打撃を当てつつ着地する方法は、1発目の打撃をレバー上でキャンセルした後、2段ジャンプをして打撃を当てる「2段ジャンプ法」と、ホーミングジャンプが見えたらやや遅めにフォルトレスをして（ジャンプ軌道が変化）打撃を当てる「フォルトレス法」の2パターンが実戦的だ。

ダスト後に攻撃をヒットさせると……



最も多いDの使い道!?

足払い

相手を転ばせることができる数少ない攻撃、足払い。起き攻めや連続技に欠かせない技だぞ。

Text：MVP

貴重な下段攻撃でダウンを奪え！

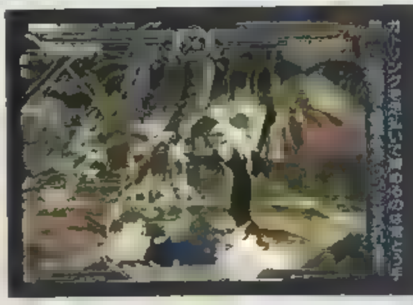
レバー下方向＋Dで出せる足払いは、全キャラ共通の下段攻撃で、ヒット時に相手をダウンさせることができるという特徴を持つ。

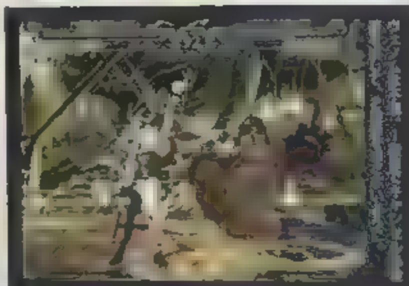
本作での下段攻撃は主にしゃがみKと足払いの2種類しか無いため、足払いの利用価値は非常に高い。また、ガトリングで出せるという性質もあるので、先述のダストと使い分けて二択を迫れば、単純だが強力な戦法になるぞ。

さらに、ポチョムキン以外は必殺技でキャンセル可能なため、連続技や連係にも活躍する。足払いで相手が少し浮いたところに必殺技を当てて連続技にしたり、相手を転ばせつつキャンセル飛び道具などで起き攻めをしたりできるわけだ。ある程度のリーチの長さを持つキャラならば、中間距離でのけん制にも使える場合があるぞ。

なお、一部のキャラは足払いにジャンプキャンセルをすることができる。空中必殺技と併用して連係を組むほか、足払いで浮かせてジャンプ攻撃で空中連続技を狙う、といった芸当も可能だ。

ヴェノムとジョニーの足払いは2段技で、相手キャラによって2段目がダウン追い打ちになってしまう（特にヴェノム）。やや使いにくいといえる。





基礎中の基礎の防御システム
ダウン復帰

吹っ飛び中に攻撃ボタン

空中で最も重要となる防御システム。1回のミスが敗北につながることもあるのでしっかり覚えよう。

Text：ケンちゃん

空中でのやられモーション中にD以外の攻撃ボタンを押すことで、「ダウン復帰」を行なえる。ダウン復帰後は14フレーム間無敵状態になり、フレーム目以降は技を出したり空中移動系の行動を取ることもできるようになる。空中での連続技が豊富な「GGXX」では、このダウン復帰をしない限り延々と攻撃を受け続けてしまうので、必ず覚えなければならないテクニックの一つだ。

ダウン復帰が可能なポイント

ダウン復帰は、空中のやられモーション中ならいつでも可能、というわけではない。くらった技に設定されているダウン復帰不能時間（基本的には攻撃レベルに準拠）が過ぎるまでは、ダウン復帰できないのだ。それよりも前に当たる攻撃はダウン復帰での回避が不可能、つまり連続技になっているわけ。ちなみに、スレイヤーのジャンプDのように、ほとんどの状況で地面に到達するまでダウン復帰不能になるものもある。

なお、ダウン復帰不能時間は連続ヒットを重ねるにつれて補正が掛かり、徐々に短くなっていく。途中から連続ヒットしなくなる（ダウン復帰可能になる）技の組み合わせもあるので、空中で攻撃を受けている最中は、常にダウン復帰したい方向にレバーを入れてボタンを連打しておくといい。

前方or後方ダウン復帰

ダウン復帰ができる状態で、レバーを前方向に入れながらボタンを押すと前へ、後ろ方向に入れながらボタンを押すと後へ跳ねるような軌道のダウン復帰を行なえる。この軌道は、ダウン復帰前の吹っ飛び方向（横方向のみ）と勢いの影響を受けるため、一定ではない。例えば、ダウン追い打ち後の吹っ飛びは後ろ方向への勢いが大きいため、前方ダウン復帰だとほぼ真上へ、後方ダウン復帰だと大きく後ろへ移動するのだ。

なお、後述のニュートラルダウン復帰も含め、レバー方向による無敵時間の差は全く無い。

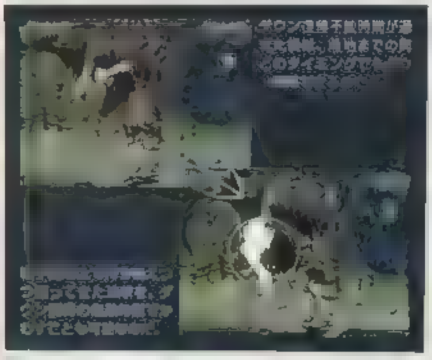
具体的な使い分けだが、前方ダウン復帰は画面端で連続技をくらった後に端から逃げたい状況で、後方ダウン復帰は画面中央で相手との間合いを離したい状況で使用していくといい。

ニュートラルダウン復帰

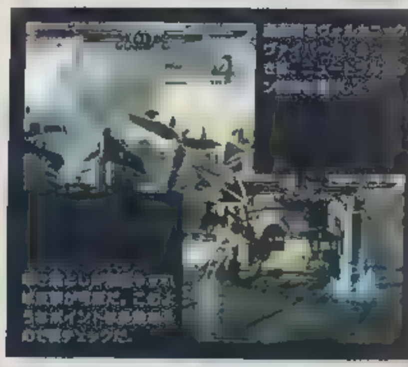
レバーニュートラル状態のダウン復帰は、左右方向への軌道修正が無く、ダウン復帰前の吹っ飛びの、上下方向への勢いにも影響される。

左右の位置を変えることができないので、前方や後方ダウン復帰に比べると使用頻度は少ないだが、下降中に行なえばストンと落ちるような軌道を取れるため、ヴォルカニックヴァイパー～叩き落としやアクセルボンバー絡みの連続技など、失敗時にニュートラルダウン復帰でのみ反撃できる技もあるのだ。相手の連続技によって、前方や後方と使い分けられるようになるのが理想的だ。

なお、ニュートラルダウン復帰のみ高さに制限があり、あまりにも位置が低いときは行なえない。ダウン追い打ちをくらった後は、ほとんどの場合ニュートラルダウン復帰ができないので注意。







危険を感じたらコレで追い返せ！
デッドアングルアタック

ガード中に➡＋D以外のボタン二つ同時押し

テンションゲージは消費するが、使う状況を選べばそれ以上の見返りはある。使わない手は無いぞ。

Text：ケンちゃん

ガード硬直中（地上のみ）に、レバーを➡or⬅に入れてD以外の攻撃ボタンを二つ同時しすると、テンションゲージを50%消費してデッドアングルアタックを出すことが可能。ダメージは小さくキャンセルもできないが、無敵時間があるので相手の攻めを切り返す手段として重宝する。

なお、カウンターヒット時や画面端で決めたときなど、状況によってはヒット後に連続技へ移行できるものもある。キャラごとの具体的な条件は、右表を参考にしてもらいたい。

デッドアングルから追撃できる状況

スレイヤー	画面端でCH	チップ	CH
イノ	×	ファウスト	画面端
ザッパ	画面端	[illegible]	画面端
ブリジット	×	[illegible]	CH
ソル	画面端	ジョニー	画面端
カイ	画面端	アクセル	画面端付近
メイ	画面端でCH	[illegible]	画面端
ミリア	CH	ヴェノム	×
エディ	画面端	テスタメント	画面端
ポチョムキン	自分画面端以外	ディズィー	画面端

CH：カウンターヒット時



輝れる緑色のバリア！
フォルトレスディフェンス

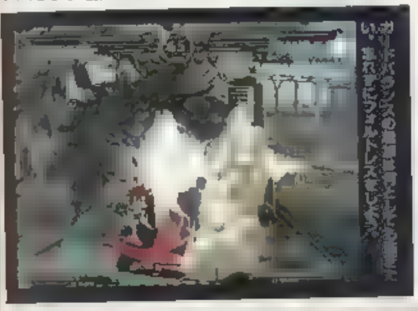
レバーガード方向＋D以外のボタン二つ同時押し

さまざまな特徴を持つ強力な防御方法。デメリットも若干あるが、それ以上のメリットが存在するぞ。

レバーをガード方向に入れつつD以外の攻撃ボタン二つを同時押しすると、キャラクターの周りに緑の光が発生し、フォルトレスディフェンスを行なえる。フォルトレス中はテンションゲージが徐々に減っていき、攻撃を防いだときもテンションゲージが減少。防御した後の硬直時間が通常ガードより長いというデメリットもある。しかし、通常ガードには無い下記のメリットがあるのだ。

ケズリ、ガードバランス上昇の無効化

ガードバランスの増加および各種必殺技によるケズリダメージを受けない。エディの移動攻撃やヴェノムのダークエンジェルなど、ケズリやガードバランス上昇が激しい攻撃に対して使おう。



ノックバックの増加

ノックバックが通常ガードより大きくなる。ガード中に間合いを離したい状況で役に立つぞ。なお、間合いが離れることにより、普段は反撃できる技に反撃できなくなることもあるので注意。



空中ガード不能技を防御

空中ガードでは防げない地上通常技や一部の必殺技も、空中フォルトレスなら防御可能。撃墜されそうな状況で跳び込んでしまったときは、とっさにフォルトレスをして対空技を防御したい。



フォルトレスキャンセル

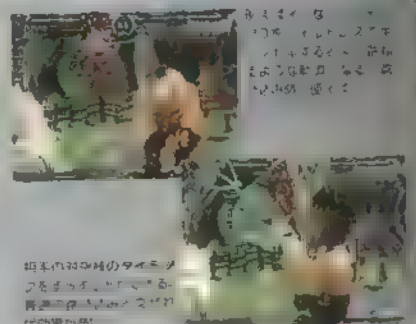
ほとんどの通常技は、出した直後（2フレーム以内）ならフォルトレスでキャンセルすることができる。主な利用方法は以下の二つだ。

1 投げ失敗で出てしまう通常技をキャンセル
2 特定のジャンプ攻撃でジャンプ軌道を変える

①は、投げ失敗で出るHS系の技は基本的に発生が遅くスキも遅いため、キャンセルまで仕込んでおくというもの。レバーを後ろに入れつつHS→PorKorSとずらすようにボタンを押せばOK。利用価値が高いのでマスターしたい。

②は、軌道の変わるジャンプ攻撃をキャンセルし、軌道変化の効果だけを利用するもの。ファウストの↓＋Kやイノのジャンプ Dが代表例。





白い点滅が勝利への道標だ！
直前ガード

相手の攻撃が当たる直前にガード入力

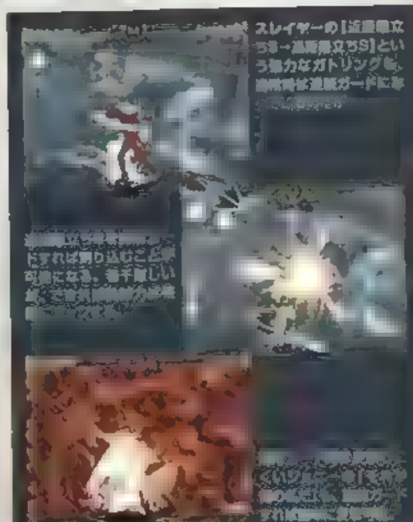
操作方法は若干難しいが、効果は抜群。いち早くマスターしてほかのプレイヤーに差を付けよう！

Text：ケンちゃん

相手の攻撃が当たる直前にレバーをガード方向に入れてガードすると、キャラが白く光って「直前ガード」となる。通常のガードよりガード硬直時間が短くなるので（表を参照のこと）、普段は連続ガードになる連係に割り込みを狙えるようになったり、攻撃ガード後の状況を自分有利の方向に修正することができる。また、直前ガードに成功するとテンションゲージがたまりやすくなるほか、空中での直前ガードに限り、ガードによるノックバックが小さくなるという効果もある。

各防御法の硬直時間

直前ガード	7	8	10	12	14
通常ガード	9	11	13	16	18
フォルトレス	11	13	16	19	21
直前ガード	4	6	8	10	12
通常ガード	10	12	14	17	23
フォルトレス	12	15	18	24	27



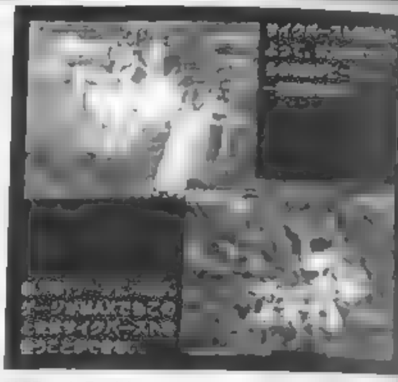
DEFENSE SYSTEM

対戦格闘にもボンバー導入！

サイクバースト

D＋その他から2ボタン

サイクバーストの導入により、いかなるときにも読み合いが発生。連続技中でも気を抜くなかれ！



基本的な性質

サイクバーストは、通常状態はもちろん、攻撃をくらっている最中などにも発動可能な、完全無敵の打撃攻撃！ 体力ゲージの下に表示されているBURSTゲージがMAX（点滅）状態のときに、Dとそれ以外のボタンを同時押しして発動できる。細かな発動条件は表を参照してほしい。なお、発生の早さや攻撃判定の大きさは全キャラ共通で、一撃必殺同様やられ状態（のけぞりや吹っ飛び、よろけなど）の相手にはヒットしない

BURSTゲージは毎試合MAX状態から始まり、サイクバースト使用後は時間経過とともに回復していき、相手の攻撃をくらったときも回復する。時間による回復は、自キャラの体力が少ないほど早くなるぞ（全3段階）。なお、テンションゲージと違ってラウンドが変わっても持ち越される

使用状況による違い

[illegible]	[illegible]	BURSTゲージ[illegible]	ヒット時のボーナス	攻撃後～着地まで
通常状態	黄色	2/3	テンションゲージMAX	打撃技に対しては無敵（投げられ判定あり）
やられ状態	青色	すべて	BURSTゲージ1/3回復	完全に無防備

サイクバーストを使えない状況

1 [illegible]
2 投げ技や覚醒必殺技をくらった後、ダウン復帰をするか完全に起き上がるまでの間
3 左記やられ中に覚醒必殺技を出された後
4 自分が技を出している間（硬直中も含む）

やられ状態からの青色サイクバースト



サイクバーストは、使用時の状態により性能が異なる（上表を参照のこと）。やられ状態で出したときの青色サイクバーストは、通常状態で出した黄色サイクバーストよりも若干発生が遅くなる上、攻撃後は着地まで無防備な状態となってしまう。空中の高い位置で発動すると、その分無防備な状態が長くなるので注意したい

～実戦活用～連続技からの脱出に

青色サイクバーストはBURSTゲージをすべて消費してしまうので、それなりの見返りを期待できる状況で使いたい。ダメージの大きい連続技をくらい始めたときや、お互いの体力が少なく、切り返せば勝利を見込めるときが理想的だ

このとき、攻撃後は着地まで無防備になることに注意。もし空振りしてしまうと、「連続技から脱出したはいいが、落下中に再び連続技をくらう」ということになりかねないのだ。ヒットさせにくく着地までの時間も長くなってしまう高めの空中などでは、発動を控えてガマンすることも必要だぞ。

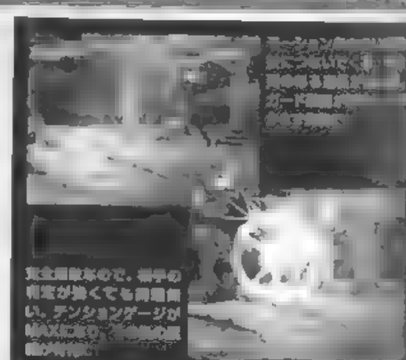


通常状態からの黄色サイクバースト



通常状態から発動すると、黄色いエフェクト付きのサイクバーストになる。青色サイクバーストより若干攻撃発生が早く、攻撃後の落下中も打撃技に対しては完全無敵で、着地にも全く硬直が無いのが特徴。落下中に空中投げをくらう可能性はあるが、地上での発動が多くなることもあり、実際に反撃されることはまず無いだろう。

～実戦活用～テンションゲージMAXを狙え!!



通常状態での発動は、ヒット時のボーナス（テンションゲージMAX）が魅力的。無敵時間を利用して、モーションが大きい突進技に合わせるのが定石だ。ただし、ギリギリ割り込めるような連係に対して使おうとすると、少しタイミングがずれただけで青色サイクバーストになるので注意

入力時のちょっとした注意点

黄色サイクバーストは、完全同時押しか、D以外のボタンを先に押すことを心掛けよう。D→ほかのボタンのズラし押しだと、地上ではダストが出てしまい、空中ではジャンプDの出始めキャンセルでサイクバーストが出るため着地にジャンプDの硬直が残るのだ。

防御システム

SYSTEM

攻防発展の元はここにあり！

ロマンキャンセル

…の可能性を秘めた重要システム…だけでなく、ガードを崩す連係や戦術的な使用も可能だ!!

ロマンキャンセルの使用条件

- ●ほぼすべての打撃技が対応
- ●テンションゲージ50%消費
- ●攻撃を相手に当てた後のみ使用可能
- ●任意のタイミングで使用可能

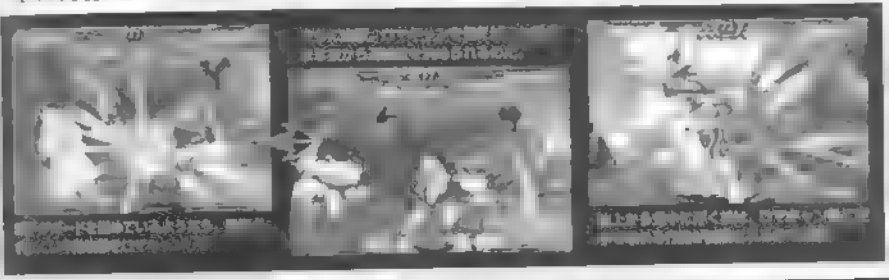
基本的な性質と使い方

ロマンキャンセルとは、攻撃の動作を強制的に中断し、通常状態に戻ることができる特殊なキャンセルだ。相手に打撃技を当てた瞬間からその技の硬直が切れるまでに、D以外のボタンを3つ同時押しすることで成立するぞ。キャンセル時は周囲に赤いエフェクトが広がるのですぐに分かるだろう。

基本的な使いどころは連続技。同じテンションゲージ50%消費の覚醒必殺技を使うよりも、ダメージが大きい連続技を作ることが十分可能だ。

また、スキの大きい技でもロマキャンで硬直をキャンセルすれば、リスクが無くなりガード時も攻勢を維持できるようになる。無敵技を組み合わせれば、リスクの無い割り込み手段となるぞ。

そのほか、見切られにくい中段攻撃や投げ技をロマキャンして連続技に発展させれば、ガードを崩す手段としての効果が格段にアップするぞ。



ロマキャン後の状態

ロマキャン後のキャラの状態は、キャンセルした技の性質で大きく2つに分けられる。

地上の技をロマキャンした後は、たとえロマキャンした技が突進技でもその慣性が残ることはなく、即座にその場で通常の立ち状態になる。間合いが遠い場合は、ダッシュで近付くかリーチの長い技をつなぐしかないぞ。

一方、空中の技をロマキャンした後は、その時点でのキャラの移動方向や勢いが継続される。また、2段ジャンプや空中ダッシュといった空中移動系の行動ができる状態で技を出していれば、ロマキャン後もそれらの行動が可能。逆に、地上から空中へ移行する技（ソルのヴォルカニックヴァイパーなど）をロマキャンした後は、特殊な方法（P162参照）を使わない限り、空中移動系の行動を取ることはできない。

SYSTEM

タイミングを極めて新境地を開拓！

フォース・ロマンキャンセル

…化型ロマキャンは、より多様化した対応技により新たな戦術が可能となる。タイミングが命！

フォースロマンキャンセルの使用条件

- ●使用できるのは一部の対応技のみ
- ●テンションゲージ25%消費
- ●攻撃を相手に当てなくても使用可能
- ●特定のタイミングでのみ使用可能

特徴と発動条件

フォースロマンキャンセルは、「攻撃の動作を強制的に中断し、通常状態に戻ることができる」という効果こそロマキャンと同じだが、使用条件や対応技に特徴があるので解説していこう。

使用条件は右上の表にある通り。入力受け付けタイミングは技ごとに設定されており、そのタイミングよりも前に入力してしまうと、以降は入力を受け付けてくれなくなるので注意。ボタン連打や押しっぱなしでの入力は意味が無いので、タイミングよく一発で入力することを心掛けよう。

次に、フォースロマキャン対応技の特徴。入力受け付けタイミングや技の性質によって、大きく3タイプに分類することができる。受け付けタイミングが攻撃判定発生前にある技は奇襲兼移動手段として、攻撃判定発生後にある技は、ロマキャンと同じく連続技や攻勢の維持に使える。特殊なのが飛び道具系で、新たな連続技やガードを崩す連係として期待できるぞ。**対応技はP111**にすべて掲載してあるので、そちらを参照してほしい。

攻撃発生前のフォースロマキャン

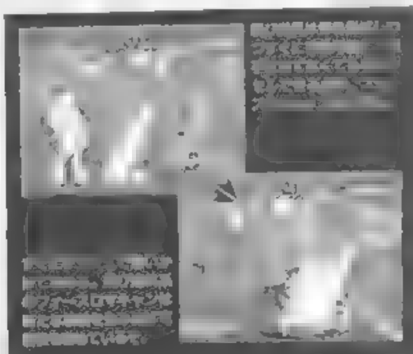
攻撃判定発生前に受け付けタイミングのある技は、フォースロマキャンをすると攻撃判定が出なくなるため、フェイントを兼ねた特殊な移動手段として使用可能。地上技は単純に移動の速さや移動中の姿勢（無敵時間）などを利用することができ、空中に浮く技はフォースロマキャン後も慣性が残るため、特殊な軌道を取ることができる。



飛び道具系のフォースロマキャン

飛び道具系は受け付けタイミングこそさまざまだが、フォースロマキャンしても必ず飛び道具は発生するのが特徴。飛び道具を放ちつつ、自分は即座に動けるようになるわけだ。

なお、飛び道具系という分類にしてあるが、その技が飛び道具扱いか（飛び道具と相殺するか）どうかの分類とは異なるので注意してほしい。



連続技や連係に必須のテクニック!

ジャンプキャンセル

数あるシステムの中でも特に重要な位置にあるジャンプキャンセル。完全に使いこなしたいところだ。

ジャンプキャンセルとは、特定の通常技を当てた後にジャンプを入力することにより、その硬直をジャンプでキャンセルすることを指す。このテクニックを利用すれば、すさまじい連続技や連係を作ることができるのだ。なお、各通常技をキャンセルできるかどうかは、各種必殺技でのキャンセルとジャンプキャンセルとで異なる。技表ページのガトリングルート表で確認しよう

連係に使う

スキの大きい技でも、空振りさえしなければキャンセルでのフォローが可能。このときにキャンセル必殺技だけでなくジャンプキャンセルも交ぜれば、連係の幅が広がるぞ。後方ジャンプや空中バックステップで逃げるほか、跳び込みや空中ダッシュ攻撃で攻めることもできるのだ

また、空中必殺技との組み合わせも有効 イノの狂言実行、ミリアのバッドムーン、ジョニーの燕穿牙などは、ジャンプの昇りで出せば中段攻撃として機能するので、ジャンプキャンセルできる技を当てた後、昇り空中必殺技とガトリングの下段攻撃(主に足払い)で二択を迫れるぞ



連続技に使う

空中で攻撃をヒットさせせた場合、相手は基本的に斜め上へ吹っ飛んでいくため、地上から連続技を決めていくのは限界がある。そこでジャンプキャンセルの出番。ジャンプキャンセルで吹っ飛んでいく相手を追いかけるようにジャンプすれば、ジャンプ攻撃でさらに追撃できるのだ

主な狙いどころは、相手を浮かせる技(ロマキャンと併用する… い)を決めた後や、空中の… 空技を決めた後。ガトリングを… ば ジャンプキャンセルできない… も組み込めるぞ。対空の➡+Pな… からガトリングでジャンプキャン… ル可能技につなぐ形が…



ジャンプモーションキャンセル必殺技

ジャンプ直後の数フレームは、キャラがまだ空中に移動していないため、地上の各種必殺技を出すことができる。これはジャンプキャンセルでジャンプしたときも同様だ。そして、ジャンプキャンセルは各種必殺技でのキャンセル受け付け時間が過ぎた後でも行なうことが可能。つまり、**「ジャンプキャンセルしつつジャンプ直後に地上必殺技を出す」**というテクニックを使えば、キャンセル受け付け時間が過ぎた後でも擬似的にキャンセル必殺技を出せるのだ(当然ジャンプキャンセルできる技からに限った話だが)。コマンドのレバー部分→レバー上方向+ボタン、例えば⬇⬋⬅+Pなら⬇⬋⬅⬆+Pと入力すると出しやすいぞ

なお、この方法で各種必殺技を出した後は、下のカコミにある「ジャンプ属性」が自動的に仕込まれることになるので覚えておこう



ジャンプ属性付加

特定の状況で特殊な操作を行なうと、キャラに「○○ジャンプ属性」という判定が仕込まれ、そこから空中に移行した際に、キャラの状態が仕込んでおいた「○○ジャンプ」と同じ扱いになる。これが「ジャンプ属性付加」だ

最も有効なのは「通常ジャンプ属性」仕込み ハイジャンプからの2段ジャンプが可能になったり、チップの殺式転移やヴェノムの瞬間移動 地上から空中に移行する技をロマキャン後など、普段は攻撃しか行なえない状況でも空中ダッシュや2段ジャンプなどが可能になるのだ マスターして連続技や連係の強化を図ろう

ジャンプ属性を仕込める状況は以下の三つ

1 ジャンプの着地

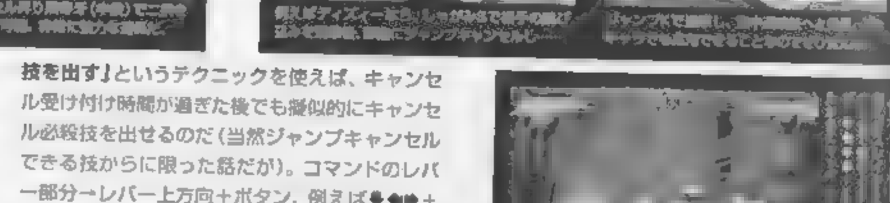
2 ジャンプモーションの途中

3 ガトリング中

1は着地した瞬間に技を出すだけと非常に簡単な方法だが、活用できる状況が少ないのが難点。また、仕込まれる属性はあくまで着地前のジャンプ状態。例えば2段ジャンプ後の着地で技を出した場合、仕込まれるのは「通常ジャンプから2段ジャンプした後の状態」なのだ。

2は上記のジャンプモーションキャンセルで技を出す方法。コマンドのレバー部分～上方向+ボタンと素早く入力するといい。ただ、ジャンプがハイジャンプになりやすいの… (その場合はハイジャンプ属性が仕込まれ…)

3は、ガトリングにジャンプキャンセル…技を組み込み、その技を当てた後にジャンプキャンセル→ガトリングorキャンセル必殺技と素早く入力する方法。実際にジャンプする前に次の技を入力できれば成功だ。ジャンプすることなく地上で技が出て、ジャンプキャンセルで入力したジャンプの属性が仕込まれ…



キャンセル殺式転移が…通常ジャンプ中扱いに、ジャンプKからジャンプキャンセルを絡めた連続技を決めることができるぞ

挑発技でも仕込むことができる。ジャンプキャンセル→ハイジャンプ…すれば その後2段ジャンプが…

特性を把握して適さず活用しよう！
カウンターヒット

[illegible]のやられ状態にさまざまな変化をもたらすカウンターヒット。活用すれば戦力アップ間違い無し！

カウンターヒット時ののけぞり時間					
[illegible]					
通常ヒット時ののけぞり時間（立ちやられ時）	10	12	14	17	19
カウンターヒット時の[illegible]	0	2	4	8	12
合計[illegible]	10	14	18	25	31

発生条件と効果

まず、攻撃側を基準に発生条件を説明していこう。基本的な発生条件は、「相手が技の攻撃判定発生前～攻撃判定持続中のときに、こちらの攻撃をヒットさせる」こと。ただ、投げ技を決めてもカウンターヒットは発生せず、相手の技によっては、攻撃判定が無くなった後の硬直中に攻撃を当ててもカウンターヒットになる。また、相手のガードバランス（P155参照）が点滅時は、ヒットさせた攻撃が無条件でカウンターヒットになる

次にカウンターヒットの効果について。最も重要なのは「ヒットストップ終了後も相手だけが一定時間停止したままになる」効果。単純に相手ののけぞり時間やダウン復帰可能までの時間が長くなるだけでなく、間合いが離れる前に攻撃を当てやすくなるぞ（停止時間は右上の表を参照）。そのほか、気絶値が2倍になるという効果もある

また、「ヒット時の効果が変わる技もある」点にも注目したい。よろけ、きりもみ、壁や地面に当たるとバウンドする吹っ飛びなど、総じて追撃を狙いやすい状態になるので、下の表をチェックしておこう。手前吹っ飛び以外は表に入れていないが、吹っ飛びの方向や勢いが変わる技もあるぞ

なお、カウンターヒットの効果があるのは発生条件を満たした最初の1ヒットだけで、それ以降は通常のヒット効果に戻ってしまうので注意

カウンターヒットで効果が変わる技

キャラクター	技	効果
スレイヤー	[illegible]HS	ダ
	●+H[illegible]	よ
	[illegible]D	地
	[illegible]カ	壁
	[illegible]	よ
	[illegible]イト	地
	[illegible]ダンディ	ダ
イノ	●+HS	よ
	[illegible]	ダ
ザッパ	[illegible]S	よ
	[illegible]D	壁
	[illegible]距離立ちS	よ
	[illegible]	よ
ザッパ	剣 近づくと斬きます	ダ
	●+P	よ
ブリジット	●+S	壁
	ジャンプ●+S	よ
ソル	しゃがみHS	ダ
	ジャンプD	壁
カイ	立ちHS	よ
メイ	立ちHS	よ
	しゃがみHS	前
	●+P	よ
ミリア	ジャンプD	壁
	サイレントフォース	よ
エディ	トランスフェイト	壁
ポチョムキン	メガフィスト（後方）	よ
	FDB	前
チップ	●+K	壁
	αブラス	き
	[illegible]砕	よ
ファウスト	立ちK	壁
	しゃがみS	よ
	[illegible]D	ダ
	[illegible]	ダ
	上からいきますよ	地
梅喧	●+K	よ
	しゃがみHS	ダ
	妖斬[illegible]	ダ
紗夢	●+P	よ
紗夢	しゃがみS	よ
	[illegible]D（2段目）	壁
	[illegible]	壁
ジョニー	[illegible]	よ
	[illegible]	よ
アクセル	●+P	ダ
	[illegible]立ちS	よ
闇慈	● [illegible]	よ
	● [illegible]	ダ
	[illegible]D	壁
ヴェノム	[illegible]HS	よ
テスタメント	[illegible]HS	よ
ディズィー	●[illegible]	ダ
	しゃがみHS	地

ダ ダウン よ よろけ 壁 壁バウンド 地 地面バウンド き きりもみ [illegible]

新たな攻防を生み出すヒット効果
よろけ

レバガチャで回復を早められる特殊なのけぞり状態「よろけ」。性質を把握して効率よく利用したい。

よろけの基本性質

下表にあるよろけ誘発技を地上の相手にヒットさせると、相手を「よろけ」状態にすることが可能。「よろけ」の特徴は主に以下の三つだ

1 無防備になっている時間が非常に長い
2 打撃技だけでなく、投げ技も決められる
3 よろけた側はレバガチャで復帰を早められる

1の時間は技によって異なるが、総じて非常に長いため、攻撃側は追撃のチャンス。よろけ誘発技を使うときは、追撃まで頭に入れておこう。2のおかげで、各種投げ技も連続技に組み込めるぞ。なお、通常ののけぞりと違って復帰した直後の投げ無効時間（投げが入らない時間）は存在しない。

3の回復操作は●と●以外のレバー入力のみ有効で、よろけ誘発技がヒットした瞬間から受け付けている。とっさの状況で素早く回復を始めるのは難しいが、よろけを想定できる状況、例えばよろけ誘発技につなぐ連続技をくらったときなどは、あらかじめ回復操作を行なっておくといい。



よろけ誘発技

キャラクター	技	備考
スレイヤー	●+H[illegible]	CH
	[illegible]	CH
	[illegible]	通常
イノ	● [illegible]	CH
	[illegible]	CH
ザッパ	[illegible]HS	
ザッパ	[illegible]	CH
	[illegible]	通常
	● [illegible]	CH
ブリジット	[illegible]	CH
	[illegible]（[illegible]段目）	
ソル	●+HS	CH
カイ	[illegible]HS	CH
メイ	[illegible]HS	CH
ミリア	●+P	CH
	[illegible]	CH
エディ	● [illegible]	
ポチョムキン	メガフィスト（後方）	通常
チップ	●+[illegible]	CH
ファウスト	[illegible]みS	CH
梅喧	●+[illegible]	CH
	妖[illegible]	CH
紗夢	●+P	CH
紗夢	[illegible]	
ジョニー	[illegible]	CH
アクセル	[illegible]	CH
闇慈	● [illegible]	CH
ヴェノム	[illegible]	CH
テスタメント	[illegible]	CH
ディズィー	[illegible]	

Dr.ファチスト Presents

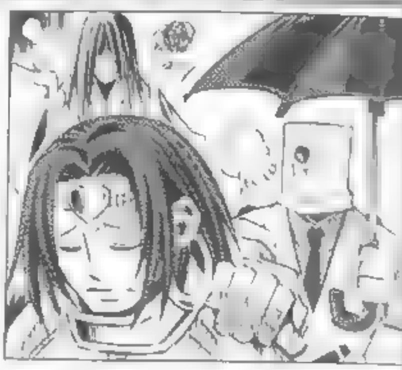
初心者救済の特効薬!!

無舌出張版

愛のGGXX処方箋

愛の伝道師こと私、Dr.ファチストが「覚えておきたい基本行動」をみっちりレクチャーしましょう。今からでも間に合いますよっ!!

何をすればいいのか分からない……



ザッパ(以下Z)　拝啓母上様、先日ゲーセンにて「GUILTYGEAR XX」をプレイしてみたところ、攻め方が全く分からず、CPUにボコボコにされました……ボコボコにされました……困…

S子　……

Z　ん? と、どこからか俺を…声が……

ファチスト(以下P)　おやおや、そこの不幸顔のアナタ。何かお困りのようですね? この私でよろしければ、悩みをおうかがいできますが?

Z　あ、アナタはファチスト先生!! 聞いてください!! 先日ゲーセンで

P　フム、アナタの悩みを克服するには、「けん制技」を覚える必要があります。けん制技に適しているのはリーチが長くスキの小さい技で、攻撃のきっかけ作りに役立ちます。分かりましたか?

Z　よし!! 何一つ分からない!! ってアレ?

S子　……先が思イヤラレルワ……ヤレヤレ

けん制技から攻めのきっかけを作りましょう!

「GUILTYGEAR XX(以下GGXX)」の闘いでは、「遠距離立ちSなどに代表されるリーチの長い技を当てて、キャンセル必殺技を出す」といった連係を組み立て、相手をけん制してから攻め込むのが基本です。単純にダッシュで接近を図ろうとしても迎撃されてしまうことが多いので、この動きは必須の行動ともいえますね。

例えばソルの場合、遠距離立ちS→キャンセルガンフレイムといった連係が基本です。リーチの長い遠距離立ちSで攻撃しつつ、ガンフレイムでさらに攻めを続けられる、つまり「攻めのきっかけ」となる行動なので、まず最初に覚えましょう。その後は、ダッシュでの接近を狙ったり、ジャンプから飛び込み攻撃を狙うといいですよ。







けん制や接近手段としてオススメな技&連係

[illegible]	…パンチ…HS…
[illegible]	[illegible]
[illegible]	遠距離立ちS…HS
[illegible]	遠距離立ちS…YOYO配置
[illegible]	[illegible]
[illegible]	遠距離立ちS…
[illegible]	遠距離立ちS…HS…
[illegible]	[illegible]
[illegible]	しゃがみS…S…HS…
[illegible]	[illegible]
[illegible]	遠距離立ちS…
[illegible]	遠距離立ちS…
[illegible]	しゃがみS…
[illegible]	遠距離立ちS…
[illegible]	[illegible]
[illegible]	立ちP…鉄…
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	遠距離立ちS…サイクスト
[illegible]	[illegible]

[illegible]

けん制の次に覚えたいのはガトリングコンビネーション。キャラによって多少の違いはありますが、基本的に「しゃがみKor⇒+P → 近距離立ちSorしゃがみS → 立ちHSorしゃがみHS」というルートを覚えれば大丈夫です。注意してほしいのは、ルートによっては連続ヒットしない場合もあるということですね。連続ヒットするルートは連続技の始動になるので、必ず覚えましょう。





「ヒット確認」とは?

ヒット確認とは、文字通り「技がヒットしているかどうかを確認する」という意味で、格闘ゲームでは基本かつ重要なテクニックといえます。

「GGXX」の世界では、ガトリングコンビネーション中にヒット確認しつつ、キャンセル必殺技につなぐパターンが代表例です。連続技の締めに使う必殺技がガードされたときに反撃を受けるものの場合は、確実にヒット確認を行ないたいですね。例えばカイなら、「しゃがみK→近距離立ちS→立ちHS」とつなぎ、ヒットしていたときはスタンディッパー、ガードされているようならスタンエッジ…といった使い分けができれば理想です。攻撃を仕掛ける際は、常に意識しましょう。



ガードされていたら



相手の体力が全然減らない。ど～して？

ブリジット（以下B） え

それ～ ってあれぇ!? 負に

P ……私でよろしければ力をお貸ししますが？

B はファチスト先生。対戦で勝て

P とんな連続技を決めているのですか？

B ねえ。しゃがみPをいっぱい入 最後に必殺技を決めてますよぉ。ヒット数も 問題があるよ

P いえいえ、大問題ですよ。GGXX の連続技は攻撃を決めるごとにダメージ補正がかかるのです。そのため、攻撃力の小さい技を連続でつなげても、ダメージは全然上がりません。

B じゃあ、しゃがみP連打とかダメダメですね

P ご名答！ 例えば、【しゃがみP×4→足払い】よりも【しゃがみP→しゃがみS→足払い】と決めたほうが、ダメージは大きいのです。これは、しゃがみPよりも攻撃力の高いしゃがみSを組み込んでいるからなんですよ。つまり連続技のコツとは「攻撃力の高い技を連続して決める」ということ。これを念頭に置いて連続技を作るのですっ!!

B ことはぁ、SやHS系統の攻撃をなるべく多く決めて必殺技につなぐんですよね？

P 理解しましたか。さらにジャンプキャンセルやロマンキャンセルを覚えれば、地上から空中連続技へと移行でき、ダメージアップできますよ



B

P 確かに興奮しますが、一部の人しか期待していないと思うのでちゃんと練習しましょうね

STEP 2 空中連続技をマスターしましょう!

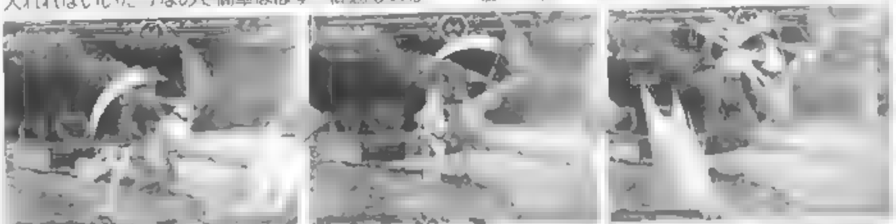
空中連続技を狙うには、主に二つのパターンがあります。一つは対空技からジャンプキャンセルして追撃するパターン、もう一つはヒット後に相手を空中へ吹っ飛ばす技をロマンキャンセルして追撃するパターンです。空中連続技はダメージが大きく、勝敗を決する要素となるので重要ですよ。



技は空中連 になる。この ャンプキャンセルして追撃しましょう

ジャンプキャンセル後の追撃

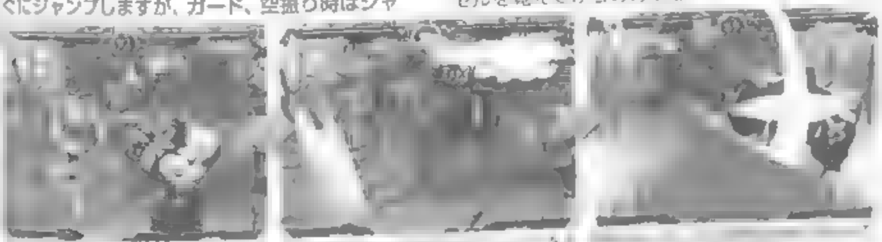
「GGXX」独特のシステムであるジャンプキャンセルは、ほかの格闘ゲームをやっていた人でもつまずきがちなポイントです。ジャンプキャンセル自体は、可能技をヒットさせた後レバーを上に入れればいいだけなので簡単なはず。問題なのはその後の追撃で、慣れないうちは攻撃を出すのが遅れ、ダウン復帰されてしまうことがありがちです。それを防ぐためには、**「ジャンプキャンセル可能技を当てる→レバーを上に入れる→出の早いジャンプ攻撃を連打」**といった入力をオススメします。まずはこれで練習し、ジャンプキャンセル後の攻撃タイミングを覚えていきましょう



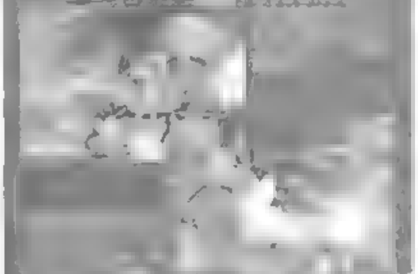
ダストアタックからの連続技

しゃがみガード不能技のダストアタックは、ガードを崩しつつ大ダメージを与えるのにうってつけです。しかし、ダストアタック後の追撃は少々特殊なので、最初のうちは満足に追撃できないで終わってしまうと思います。そこで、ダストアタックからの追撃のコツを伝授しましょう。

まずは**「ダストアタックを出したら当たる前からレバーを上に入れておく」**こと。ヒット時はすぐにジャンプしますが、ガード、空振り時はジャンプしないので、入力しておいて損はしません。ジャンプを開始したら、**「レバーを上に入れたまま威力の高い技を2～4発」**出しましょう。キャラによって違いますが、S、HS、Dのどれかを連打しておけばOKでしょう。その後は背景が赤くなり、通常状態に戻ります。この状態になったら空中ガトリングコンビネーションとジャンプキャンセルを使った、基本的な空中連続技を決めましょう。ダストアタックの練習は、ジャンプキャンセルを覚えてからの方が効率もいいですよ



特殊なダメージ補正に注意!!



愛のGGXX処方箋

上からの攻めがキツいのよ

イノ(以下I)

P　あ、あの～。何の最中なんですか？(汗)

I

P　あ、あの、具体的に言いますと？？？

I

P　つまりは空中からの攻撃を対処できない、と

I

……いの。今晩一緒にどうかしら

P　対戦にお付き合いするのは構いませんが、その前にやるべきことがありませんか？

I　早く教えて。じらすなんて……イジワルね

P　アナタが覚えることはズバリ「対空技」です。読んで字のごとく、空中の相手を迎撃する技ですね。「GGXX」では多くの場合、対空技から空中連続技を決められるので、一度に大ダメージを与えられるのです。防御的手段でありながらも大ダメージを与えられるので、攻守の要ともいえる存在ですね。対戦においては重要なウェイトを占めており、これができる人とできない人では、天と地ほどの差がある、というわけですよ

I　ふ～ん……



P　え、ええ、まあそういうことになりますね

I

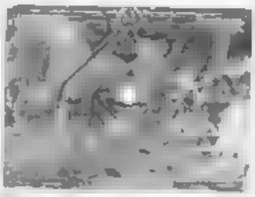
攻守の要、対空技を覚えましょう！

上でも述べた通り、対空技は攻守の要といえる存在でマスター必須といえます。対空迎撃に成功したときのメリットを見てみましょう

1 空中からの相手の接近を阻止できる。

2 相手が飛び込みにくくなれば制空権を得られるので、逆にこちらが攻め込みやすくなる。

3 対空技から直接、もしくはガトリングでジャンプキャンセル可能技につなぎ、空中連続技を決めることで大ダメージを与えられる。

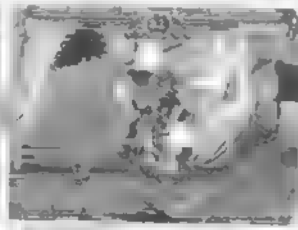


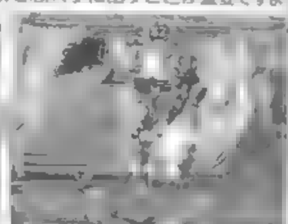
これらのメリットを見れば、重要性がよく分かりますね。対空を覚えることは、上達への近道なのです

対空技の基本、➡+P

➡+Pは出した瞬間から上半身が無敵になる性質を持つため(テスタメントは例外)**「相手のジャンプ攻撃を上半身無敵で避けつつ攻撃を当てる」**といった使い方が可能です。基本的に、置いておく感じで出すのではなく、相手のジャンプ攻撃を多少引き付けてから出しましょう。➡+Pヒット後は、ジャンプキャンセルすれば空中連続技を決められます。➡+Pがジャンプキャンセルできないキャラも、ガトリングコンビネーションでジャンプキャンセル可能技につなげばOKです。空中フォルトレスで防がれた場合でもまず反撃は受けないので、失敗を恐れずに出すことが重要ですよ

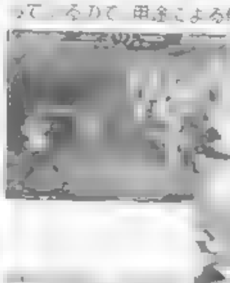






➡+P以外の対空技

➡+P以外にも対空技として使える通常技は多々あります。例えば、ソルの立ちK、エディのしゃがみHSなどに代表されるように、「打点が高い」「上方向に判定が強い」といった特徴を持つ技は対空技に適しています。対空中ダッシュ用の立ちP(K)系や、純粋な対空のしゃがみHS系など、どのキャラも➡+Pを含めて対空技を2～4個持っているので、用途による使い分けが大切ですよ





「GGXX」では空中での攻防が最重要です。全キャラ共通でいえるのは、ジャンプP、Kのどちらかが対空とけん制を兼ねていること。ジャンプPやKは出が早くスキも小さいため使い勝手がよく、ヒット後はガトリングコンビネーションでジャンプキャンセルをして、空中連続技を決められるというメリットがあります。また、空振りしても2段ジャンプや空中バックステップでフォローできるので、空中戦では全キャラ、この動きを覚えましょう



もう一息のところで負けるのだが…

スレイヤー(以下S) [illegible]

P ええ、救済こそが私の使命ですからねっ。ところでスレイヤーさん、GGXX はプレイしてますか? 他のお二方は苦労していましたが…、

S [illegible]レイしているよ、つい[illegible]週間ほど前[illegible]連続技なんて私はすく[illegible]

P そうですか、ではゲーセンの対戦でも連勝しまくりで、まさにビバわたしって感じですか?

S [illegible]私の気[illegible]

[illegible]目前で勝利を逃がし連コイン

P つまり勝てそうで勝てないってことですね

S [illegible]

P 私もそこまで野暮ではありませんよ 愛する妻のために密かな努力をする夫!! これぞ至高の愛。アナタのために私が一肌脱ぎましょうっ!!

S [illegible]

P まずお聞きしますが、空中に浮かされたり、画面端でダウン追い打ちを受けた後、ダウン復帰の方向がいつも後ろだったりはしませんか?

S [illegible]

P 空中フォルトレスで対空技を防いでますか?

S [illegible]



P フムフム 症状が判明しました スレイヤーさんは細かいポイントでの防御テクニックが不足しています しかぁ～し、これから教えることを覚えれば、アナタも一人前のギルっ子ですよ!!

[illegible]劣勢に回ったときの防御テクニックを覚えましょう!





[illegible]の方向はレバーによって前、ニュートラル、後ろと3方向に調節する



[illegible]く、いつの間にかガードバ[illegible]



使い方も覚えたいですね。



SLAYER スレイヤー 対戦攻略

どの攻撃も威力抜群。いったん相手に触れたら一気に勝負を決められる潜在能力を持つスレイヤー。ダッシュキャンセルテクニックを使うことで飛躍的に強くなるぞ。

掴みかかり守りは無難でマッパハンチにすべてを託す

こHSで無敵時間のある血を吸う宇宙を出せる。

では対戦攻略に入ろう。スレイヤーは前進の際…

込み、相手の反撃をDステップでかわしながら連続攻撃で選択を仕掛けるのが基本。下のカコミの連係Ⅲでアンダープレッシャーから5三択を仕掛けよう。立ち回りで相手が跳んだ場合はクロスワイズヒール、空中ダッシュには立ちP、Dステップ中でなければしゃがみSを対空に使うといい。➡⬇⬅→Pで無敵時間のある昇りジャンプPを対空けん制に使うのも手だ。ジャンプ攻撃を仕掛ける際はDを早めに出すか、HSがオススメだ。

飛び込みが成功した場合や起き攻めなどの密着では、下のカコミの連係Ⅰ or Ⅱでガードを崩していく。連係Ⅰの連続技を軸に、投げをかわす➡+KやDステップ、ダストなどを交ぜていけばすぐにダメージを与えられるだろう。

ピックアップ！

連係Ⅰ

連係Ⅱ

連係Ⅲ



これぞ威力重視。当たれば半分以上だぞ！

①は基本連続技。しゃがみKを省き、立ちHSか…

連続技は起き攻め重視のものだ。⑦はフットルー…

…をすべて使う連続技。単純で高威力がウリだ。

COMBO ①	【近距離立ちS→遠距離立ちS】×2→しゃがみK Ⓒ Kマッパハンチ Ⓡ 立ちHS Ⓒ Dステップ～Pパイルバンカー
COMBO ②	ダスト～ホーミングジャンプ→フットルース ジャーニー→しゃがみS Ⓙ 【K→S→K】 Ⓙ 【K→D】
COMBO ③	アンダートウ Ⓡ 【近距離立ちS→遠距離立ちS】 Ⓙ 【K→S→K】 Ⓙ 【K→D】
COMBO ④	クロスワイズヒール→ジャンプ【K→P→K→D】 Ⓒ 直下型ダンディー→【近距離立ちS→遠距離立ちS】 Ⓙ 【K→P→K】 Ⓙ 【K→D】
COMBO ⑤	➡+HS（空中カウンターヒット）→➡+HS Ⓒ 永遠の翼→Kマッパハンチ
COMBO ⑥	血を吸う宇宙→（ダッシュキャンセル）血を吸う宇宙×5→ダスト～ホーミングジャンプ→D×2（→2段ジャンプ）【HS→D】
COMBO ⑦	空中ダッシュ【HS→D】 Ⓒ フットルース ジャーニー Ⓡ 近距離立ちS Ⓙ 【K→P→K】 Ⓙ 【K→D】
COMBO ⑧	➡+P（カウンターヒット）→デッド オン タイム Ⓡ フットルース ジャーニー

スレイヤー



ダッシュを使いこなせ!

I-NO イノ 対戦攻略

特殊なダッシュは相手のガードを崩しやすいが、接近手段としては性能が低い。普通飛び道具、突進必殺技を利用して無理矢理近付いてしまおう。接近できればこっちのものだ。

接近手段を見出そう

イノはダッシュしてすぐにジャンプKを出せば、立ち発生の早い中段攻撃として使えるため、ガードを崩す手段には事欠かない。しかし、その半面通常のダッシュとは違って移動速度が遅いので、接近する能力が低い。相手に接近さえしてしまえば優位に戦えることは間違い無いので、そこまでのプロセスが重要になってくる。ここでは、具体的な接近方法をいくつか挙げてみよう。

●抗鬱音階を盾に

抗鬱音階はスキが小さく、遠距離から出せば多段ヒットするので、ガードさせればかなりの時間相手を拘束できる。フォースロマキャンを利用すれば、撃った後すぐに追い掛けられるので、接近手段としてはかなり有効といえる。

●低空空中ダッシュ

イノのジャンプSはリーチが長く、とっさに低空空中ダッシュから出せば反応されにくい。ガードさえさせてしまえばOKなので、積極的に狙っていこう。ジャンプSからは常にジャンプHSⒸK狂言実行まで入力しておき、ヒットしていたら連続技に移行するようにしたい。

●狂言実行

狂言実行は空中からの奇襲に利用できる。だが、硬直が若干大きく、相手の上半身に当てるとガードされた場合に反撃される恐れがある。ボタンで突進の角度を変えられるが、実戦で打点を調整するのは難しいのでロマキャンとセットで使おう。

ピックアップ!

連続I	[illegible]
連続II	抗鬱音階(地面すれすれを移動させる)→ケミカル愛情
連続III	[illegible]に抗鬱音階を重ねる→ダッシュK or しゃがみK









連続技 ケミカル愛情でダウンを奪え!

①は下段始動、②は中段始動の基本連続技。どちらもダウンを奪えるので、すかさず抗鬱音階を撃って接近し、中・下段の二択を仕掛けよう。

③は➡+Pで相手の飛び込みを撃墜したときの連続技。最初のジャンプSからケミカル愛情につなげれば、必ずダウンを奪うことが可能だ。

④は低空空中ダッシュSによる奇襲がヒットしたときの連続技。①の連続技と同じく、立ちK後のジャンプSからケミカル愛情につなげば、相手はダウンを回避することができない。

⑤は中段始動の連続技その2。ダッシュ開始後、すぐにレバーをニュートラルへ戻してジャンプKを出すと地上技につなげられる。ケミカル愛情のフォースロマキャンのタイミングが難しい。

⑥は中段始動の連続技その3。限界フォルテッシモをガードされても大幅に有利な状況となるので、再び中・下段の二択攻撃を仕掛けられる。

⑦は背の高めなキャラへの立ちヒット限定。背の低いキャラには低空空中ダッシュKが空振りする。

⑧は画面端を絡めた高威力連続技。二度目の怒涛desperateの後は、最速でダッシュしよう。

COMBO ①	[しゃがみK→➡+P→遠距離立ちS]Ⓒ▶ケミカル愛情
COMBO ②	ダッシュKⒸ▶S狂言実行→➡+HS(1段目)Ⓒ▶ケミカル愛情
COMBO ③	[➡+P→立ちHS]Ⓙ▶SⒿ▶[S→HS]Ⓒ▶限界フォルテッシモ
COMBO ④	空中ダッシュ[S→HS]Ⓒ▶K狂言実行→[立ちP→立ちK]Ⓙ▶SⒿ▶SⒸ▶ケミカル愛情
COMBO ⑤	ダッシュK→[近距離立ちS→➡+P→立ちHS]Ⓙ▶SⒸ▶ケミカル愛情Ⓕ▶空中ダッシュS→ケミカル愛情
COMBO ⑥	ダッシュKⒸ▶限界フォルテッシモ→立ちHSⒿ▶ジャンプS→ケミカル愛情
COMBO ⑦	[近距離立ちS→立ちHS]Ⓙ▶空中ダッシュ[K→S→HS]→[近距離立ちS→➡+P→立ちHS]Ⓒ▶ケミカル愛情
COMBO ⑧	(画面端)[➡+P→立ちHS]Ⓒ▶怒涛desperate→立ちHSⒸ▶怒涛desperate→ダッシュSⒸ▶ケミカル愛情

イノ



ラオウ憑依が勝敗を決する!!

ZAPPA ザッパ 対戦攻略

憑依…を使いこなして…を… 黒い…が激しく、それまでの… 難しいが、ラオウを憑依させれば…

こんにちは三匹のムカデが…るポイントを見…!!

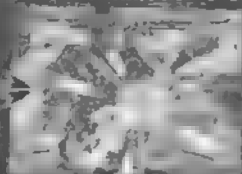
無憑依時での…は、いかにこんにちは三匹の… …ト時は霊魂を3個稼げる上に、安全に憑霊を… …を狙う際に役立つポイントを紹介していこう。 連続技を狙う際、ガトリングから決めるのは…

点として、注目してほしいのはダウン追い打ちで決まる状況。通常投げや空中投げ（相手キャラや…次第による）から決められるので、これを… …えよう。また、ムカデ… 打ち時は、憑霊が…ず、無憑依状態のままのときがある。この場合は、ムカデ（…打ち）→ダウン追い打ちダッシュ…

…カデと出せば、計6個の霊魂を稼げるぞ。 …みの…はリバーサル。起き上がる際にラン…ムで憑霊が寄り添くため、ムカデを出そうと…つもりが、憑霊が憑依していたせいで➡+Pが…。そのまま連続技を受けてしまうなんてことがありがちだ。これを防ぐには…+P+HS…+Dの複合入力をしよう。無憑依ならムカデ… …憑依は落ちといて下さい、犬は対空の…+D…出る。幽霊憑依時はHSそのまま帰ってこないで下さいが出てしまうが、使えない技が暴発する…は減るぞ。テンションゲージがあるなら、…で出せる…れる!!や、デッドアングルでもいい。



立ち回りで… …トリングで… …時は… …ちHSにつなぐのが…



…の状況… …ないものの… …

…・剣・犬・幽霊は…で稼ぐのが基本 ラオウは一撃…

…が100%あれば、ラオウを憑依できる。 …はダウン回避不能ダストからムカデを決める…連続技。ムカデ後はアドリブが必要だが… …は起き攻めや飛び込みからの連続技。… …ロマキャンを失敗しても、リスクは… …は…の連続技の地上版。 …は画面端付近での大ダメージ連続技。… …ので注意しよう。その後のしゃがみHSは… …つなぐのだが、タイミングはややシビアだ。… …。女性キャラとブリジットは、しゃがみHS×… …の近距離立ちSを省こう。 …はしゃがみやられ限定の霊魂を4個稼ぐ連… …は相手の近くに犬が配置されていないと決ま… …+Dで… …はガード不能攻撃から霊魂を4個稼ぐ連続技。 …のがポイントだ。 …は下段始動の連続技で、…と対になっている。

COMBO ①	(無憑依)[しゃがみK→➡+P→足払い]Ⓒ▶こんにちは三匹のムカデⓇ▶ダッシュ立ちPⒸ▶こんにちは三匹のムカデⓇ▶ダッシュ立ちPⒸ▶こんにちは三匹のムカデ
COMBO ②	(無憑依)ダスト～ホーミングジャンプ→D→2段ジャンプD(→着地)→立ちPⒸ▶こんにちは三匹のムカデ
COMBO ③	(幽霊)ジャンプHS(→着地)→[近距離立ちS→立ちHS]Ⓙ▶[K→P]Ⓒ▶HSそのまま帰ってこないで下さいⒻ▶2段ジャンプSⒸ▶HSそのまま帰ってこないで下さい
COMBO ④	(幽霊)ダッシュ[➡+P→近距離立ちS→遠距離立ちS]Ⓒ▶Sそのまま帰ってこないで下さいⒻ▶ダッシュ[しゃがみK→遠距離立ちS]Ⓒ▶Sそのまま帰ってこないで下さい
COMBO ⑤	(幽霊)(画面端付近)遠距離立ちS(カウンターヒット)Ⓙ▶低空空中ダッシュ[S→HS](→着地)→しゃがみHS×5→近距離立ちSⒿ▶[P→D]Ⓒ▶HSそのまま帰ってこないで下さいⒻ▶2段ジャンプ[P→D]Ⓒ▶HSそのまま帰ってこないで下さい
COMBO ⑥	(剣)➡+HSⒸ▶近づくと逝きますⓇ▶ダッシュ立ちHSⒸ▶近づくと逝きます
COMBO ⑦	ダッシュ[しゃがみK→近距離立ちS]Ⓙ▶⬅+D→下りジャンプS(→着地)→近距離立ちSⒿ▶⬅+D→SⒿ▶S
COMBO ⑧	(犬)(画面端)ダッシュ[しゃがみK→近距離立ちS→遠距離立ちS]→➡+D→{ダッシュ[しゃがみK→近距離立ちS→遠距離立ちS]→ニュートラル+D}×2
COMBO ⑨	(犬)⬇+D→しゃがみHSⒿ▶[P→S]Ⓙ▶⬅+D→S
COMBO ⑩	(ラオウ)(画面端付近)ダスト→2段ジャンプHS(→着地)→{ダッシュ➡+HSⒸ▶ダークネスアンセム}×n
COMBO ⑪	(ラオウ)しゃがみSⒸ▶ラストエトガイⓇ▶{ダッシュ➡+HSⒸ▶ダークネスアンセム→追加攻撃}×n

対戦ワンポイント講座③ 各憑依ごとの長所を理解し、4つの戦闘スタイルを使い分けよ

無憑依時 中段でガードを崩せ

無憑依時の立ち回りは、リーチを活かしたけん制を駆使し、スキあらば中段の→+HSでガードを崩していくのが基本。ジャンプSや、近づくと憑きますでけん制し、ジャンプHSでの飛び込みや、ダッシュからのしゃがみK、→+Pで接近する。接近戦では、→+Pや遠距離立ちSからガトリングで→+HSにつなぎ、キャンセルで近づくと憑きますを出していこう。しゃがんだ相手に対しては、→+HSから近づくと憑きますが連続ヒットする上に、ガードされても反撃を受けないので、有効な連係となる。→+HSは発生が早く見切られにくいので、しつこく狙っていこう。

相手の飛び込みに対しては、無憑依状態の[illegible]、ジャンプPでの空対空が基本。落ちといてくださいは、ガード時のスキが大きいので、ロマキャンと併用しよう。



下段の→+Pやしゃがみ K を意識させ、中段の→+HSでガードを崩していこう。



幽霊憑依時 遠距離立ちSが生命線

幽霊憑依時は、遠距離立ちSをメインにして連係を組み立てよう。まずは、遠距離立ちSの先端を当てるようにけん制する。ここで、ヒット確認を行なうのが重要。遠距離立ちSカウンターヒット時はよろけを誘発し、左ページのCOMBO①が入るので、必ずマスターしておきたい。カウンターヒットしていなかったら、ジャンプキャンセルで距離を離す、再度遠距離立ちSを出す、遅めのキャンセルでそのまま帰ってこないで下さいを出すといった選択を取っていくこと。そのまま帰ってこないで下さいは、けん制のSとジャンプ防止のHSを交ぜていくとより効果的だ。

また、ダッシュからガトリングがヒットしたら【遠距離立ちS→しゃがみHS】につなげてダウンを奪おう。その後は、めくりジャンプHSを重ねていくといい。



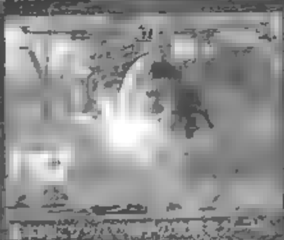


ジャンプキャンセル後、ダッシュ…攻を狙う。

犬憑依時 犬での反撃をメインに

犬憑依時はガードを固め、犬攻撃で反撃するのが基本戦法になる。まず、相手よりも体力がリードしている状況なら、犬との距離が離れないように心掛け、素直に守りを固めておくこと。そして、ザッパがガード硬直中でも犬攻撃を出せるという特性を活かし、相手の攻撃をガードしたら↑+Dで反撃していこう。発生が早く、ヒット時は霊魂が1個追加されるので、この技を主力にするのがオススメだ。

攻めに転じるなら、ザッパと犬で2体同時攻撃が行なえるというメリットを活かしたい。→+Dや、←+D→Dなどの突進攻撃を主軸とし、ガトリング→犬攻撃→ガトリングといった連係を組み立てよう。また、立ちHSや→+HSなどの中段攻撃を積極的に出し、犬攻撃で硬直中に反撃を受けないようカバーするのも効果的だ。





地上の相手に→+Dがヒットしたら、…

ラオウ憑依時 リスク覚悟して1発を狙え

ラオウ憑依時は16カウントという時間制限があるため、守りを固める必要は無しといっていい。相手を倒すまで、攻め続けることが重要だ。ジャンプで逃げ回る相手にはラストエドガイを振り回し、ヒット時はロマキャンからの連続技をたたき込もう。ラストエドガイは何も考えずに出すだけでも強力なので、連発するぐらいで十分だ。また、守りを固めている相手には→+HS⇔ダークネスアンセム→追加攻撃を盾に、ダッシュで接近しよう。

相手に接近した後は、直接ダストと下段のしゃがみS or しゃがみHSでの二択を狙うか、ガトリングから近距離立ちSにつなぎ、前述の選択を迫っていこう。また、画面端近くなら、上記の二択に加えて投げも有効。画面端に向かって投げ、ラストエド[illegible]





ヒットしたらロマキャンからの連続技へ…

ザッパ



めざせ！ ヨーヨーの達人！

BRIDGET ブリジット 対戦攻略

YOYO配置&引き戻しとローリング移動を絡めた連携で、相手の予測できない動きが可能。そこから生まれる連続技も高威力。ぬいぐるみケマのロジャーも応援してくれるぞ！

対戦ワンポイント講座 YOYO配置は相手の後ろに

HSで操るヨーヨーは引き戻しにしか攻撃判定が無いので、「自分→相手→ヨーヨー」の状態が一番攻めやすい(以下基本配置と表記)。ガトリングから前に配置するのが、この状態を作るための最もオーソドックスなパターンだ。間合いを離してから配置すれば、YOYO配置時の硬直も気にならない。中間距離からのけん制で多用する遠距離立ちSやしゃがみSからヨーヨーを前方に配置する[illegible]連係I[illegible]相手の反撃を誘ってつぶしやすいパターン。

対空について。地対空では➡+Pとスターシップを使う。前者に関してはCOMBO⑦、⑧を参照。後者は➡+Pでは落としにくい斜め下方向に強い技に対して使おう。空対空ではジャンプPから連続技(COMBO④の後半部分)を狙っていこう。

自分から飛び込む際は下方向に強いジャンプKや、カウンターでよろけを誘発する⬇+Sが有効。ローリング移動やジャックドロジャーも交ぜて、相手に対空の的を絞らせないようにしよう。

最後に、ガードを崩すための有効な方法を二つ紹介。まず、基本配置から相手に立ちKをガードさせたら、ガトリングで近距離立ちSにつないでキャンセルローリングへ。ここからの⬇+Sは中段となり、見切られにくい。すぐに引き戻して地上連続技を入れよう。二つ目はテンションゲージ[illegible]とキルマシーンを出す。うまくこの技をガードさせたら連係IIIを使ってガードの上下を揺さぶろう。

[illegible]系をピックアップ！

連係I	[illegible]【(前方)】→【⬆+P→YOYO引き戻し】→ダッシュ→[illegible]
連係II	[illegible]→【立ちK→足払い】
連係III	[illegible]



ジャックドロジャー[illegible]

YOYO引き戻しがカウンターヒット[illegible]COMBO③の後半のよ[illegible]

連続技講座 大ダメージ連続技の[illegible]、その中でもCOMBO③は最重要！

①は基本連続技。②は少々コツが必要。ホー[illegible]
➡に入れて技を出したらすぐに⬅に入れ直す。

③は①の発展形となるロマキャンを使用した連続技で、超絶ダメージが魅力。

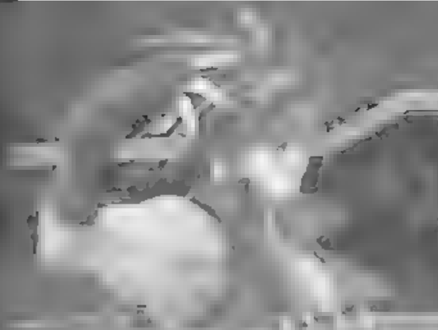
④はテンションゲージが25%でも可能な連続[illegible]ジがある場合は、③を優先してほしい。ちなみに[illegible]にはスターシップが当たらない。

[illegible]が多い状態だと、相手の落下が早いので注意。

⑥はスターシップの無敵時間を利用するときの[illegible]必殺技のループ ザ ループを使い分けよう。

[illegible]手の位置を見極めて、⑦と⑧を使い分けよう。

COMBO ①	【立ちK→近距離立ちS(1段目)→足払い】Ⓡ▶ループ ザ ループ
COMBO ②	ダスト～ホーミングジャンプ→⬇+S→⬇+S→【S→K→S→K→S→⬇+S】Ⓙ▶【S→⬇+S】
COMBO ③	【立ちK→近距離立ちS→足払い】→キックスタート マイ ハートⓇ▶➡+SⒿ▶【S→⬇+S】Ⓙ▶【S→⬇+S】
COMBO ④	【立ちK→近距離立ちS(1段目)】→スターシップ(3段目)Ⓕ▶ジャンプ【P→⬇+S】Ⓙ▶【S→⬇+S】
COMBO ⑤	俺とキルマシーン→近距離立ちKⒿ▶【K→S→⬇+S】Ⓙ▶【K→S】Ⓒ▶スターシップ
COMBO ⑥	スターシップ(1段目)Ⓡ▶【しゃがみS→➡+S】Ⓙ▶【S→⬇+S】Ⓙ▶【S→⬇+S】
COMBO ⑦	【➡+P→➡+S】Ⓙ▶【S→⬇+S】Ⓙ▶【S→⬇+S】
COMBO ⑧	➡+P(カウンターヒット)→ジャンプ【P→⬇+S】Ⓙ▶【K→S】Ⓒ▶スターシップ



軽快に立ち回り、己の意志でねじ伏せろ

SOL BADGUY

ソル＝バッドガイ 対戦攻略

パワーと無敵技がウリのソル。攻撃から防御まで完成されたその技術な性能は、出し惜しみしてはいけな[illegible]

[illegible]ワンポイント[illegible] 圧倒的パワーを活かせる接近戦を挑め

ソルは接近戦が得意なパワーファイター。接近のきっかけはジャンプor ダッシュはもちろん、バンディットブリンガー、ガンフレイム、ファフニール[illegible]、グランドヴァイパーヒット時、そして[illegible]など、実にさまざまである。

まずは中～遠距離での立ち回りを見ていこう。[illegible]では遠距離立ちS、立ちHS、しゃがみS、ダッシュ足払いの4種の通常技を使っていく。必殺技では先述の[illegible]つの必殺技をいきなり出したり、[illegible]しよりして織り交ぜていこう。

[illegible]はバンディットブリンガーが対地[illegible]、ガンフレイムが安定度の高いけん制、ファフニールはゲージため＆リスクの小さいけん制、グランドヴァイパーは下段を奇襲する技と認識しよう。

なお、強力なバンディットブリンガーに対してよく跳ぶ相手には、バンディットリヴォルヴァーを交ぜていくことも忘れずに。もし相手に跳び込まれたら、[illegible]の高い立ちKで撃墜しよう。

次は得意の接近戦。ぶっきらぼうに投げると連係Iを軸に起き攻めへ移行するのが基本だ。しゃがみSを起点にダッシュで接近した場合は、打撃の選択肢としてヴォルカニックヴァイパーも有効。

最後は起き攻め。これは空中連続技後なら連係[illegible]、それ以外は連係IIIを使っていくと効果的。連係IIの立ちKは、相手の起き上がりにぴったり重なるため、バックステップされにくいのが特徴。また連係IIIのダストは、ガンフレイムから連続ガードになるので多用するといいだろう。



[illegible]ピックアップ！

連係I [illegible]

連係II [illegible]

連係III [illegible]

[illegible] 画面のつけぞり！ ジャンプDで[illegible]

[illegible]は画面から画面へ運べる。[illegible]はしゃがみカウンターヒットで成立する。MA・MI・CH・ED・FA・ZAには無理。[illegible]は空中ダッシュの着地際でDを出す。ジャンプDはのけぞりが長く、ジャンプD[illegible][S→D]（→着地）のループが可能。ジャンプDを昇りで当て、ジャンプキャンセル[illegible]はその頂点でかなり遅めにジャンプSを出すのが[illegible]ンドだ（以下ループ）。[illegible]は画面中央始動で、ダッシュジャンプの後に画面端へ運搬、ループを狙う。ロマキャンした後は、リスト[illegible]（AX・PO・JO）、連続[K→D]で[illegible]（SO・KY・MI・[illegible]・JA・[illegible]）、連続[S→D]で[illegible]（CH・ED・AN）、遅めのDで[illegible]（そのほか）の4パターンがある。ダッシュジャンプ攻撃はほぼ最速で出さないとダウン[illegible]される。また、その後はループと[illegible]ジャンプキャンセル後は頂点まで攻撃を待つこと。[illegible]パターンは次の通り。リスト[illegible]（AX・MA・PO・FA・BR）、[K→S→D][illegible]D（SO・MI・DI）、[K→D][illegible]D（CH・BA・[illegible]）、[K→D][illegible][S→D]（そ[illegible]）。MI・JA・AN・IN・BAはここでVヴァイパーに[illegible]。[illegible]はループを狙う。SO・KY・PO・[illegible]・JO・VE・DI・[illegible]・ZAで[illegible]。[illegible]、ジャン[illegible]
[illegible]FA・BR以外に[illegible]える。なお、グランドヴァイ[illegible]
[illegible]の方が[illegible]だ（[illegible]と同様）。

COMBO ①	ぶっきらぼうに投げる→ダッシュ[illegible]ジャンプ[S→D]Ⓙ [S→D]Ⓒ Vヴァイパー	DAMAGE 119
COMBO ②	（画面端）立ちHSⒸ バンディットブリンガー→（ファフニールⒻ）×4→ファフニール→しゃがみHSⒿ ジャンプ[S→D]Ⓙ [S→D]Ⓒ Vヴァイパー	[illegible]
COMBO ③	（画面端）ダスト～ホーミングジャンプ→D×2→空中ダッシュD（→着地）→（ジャンプDⒿ [S→D]（→着地））×2→ジャンプ[K→D]Ⓙ DⒸ Vヴァイパー	DAMAGE 223
COMBO ④	ダッシュ[立ちK→近距離立ちS→足払い]Ⓒ バンディットリヴォルヴァー（1段目）Ⓡ 遅めジャンプ[S→D]（→着地）→ダッシュジャンプDⒿ [S→D]（→着地）→ジャンプDⒿ [S→D]（→着地）→ジャンプDⒿ SⒸ Vヴァイパー	DAMAGE [illegible]
COMBO ⑤	（画面端）グランドヴァイパー（3段目）Ⓡ ジャンプ[S→D]（→着地）→ジャンプDⒿ [S→D]（→着地）→ジャンプDⒿ [K→D]Ⓒ Vヴァイパー	DAMAGE [illegible]
COMBO ⑥	（画面端）[しゃがみK→足払い]Ⓒ タイランレイブVer β→近距離立ちSⒸ バンディットリヴォルヴァー→（立ちKⒸ バンディットリヴォルヴァー）×2	[illegible]

キャラ名の略号：スレイヤー（SL）、イノ（IN）、ザッパ（ZA）、ブリジット（BR）、ソル（SO）、カイ（KY）、メイ（MA）、ミリア（MI）、エディ（ED）、ポチョムキン（PO）、チップ（CH）、ファウスト（FA）、[illegible]（BA）、[illegible]（JA）、ジョニー（JO）、アクセル（AX）、[illegible]（AN）、ヴェノム（VE）、ディズィー（DI）、[illegible]（[illegible]）　[illegible]



"基本に忠実"こそが大事

KY KISKE
カイ＝キスク 対戦攻略

「中間距離からけん制し、[illegible]させて落とす」といった、[illegible]基本とするカイ。中間距離で[illegible]

[illegible] 飛び道具でのけん制を主軸に、中間距離で押さえ込もう

カイは飛び道具やグリードセバーでのけん制を中心とした、中間距離で押さえ込む戦いがメイン。まずは、遠距離からスタンエッジなど各種飛び道具を撒きつつ、それを盾にして接近しよう。ジャンプで避ける相手には対空の➡+Pやジャンプ K で落としていくのが有効だ。また、連続技Ⅰのように、「ヒットしたか、空振りしたか」といった状況を確認し、動きを変化させられるようにしたい。

次は中間距離でのけん制。飛び込みのジャンプHSや遠距離立ちS、グリードセバー、足払い、立ちHSなどが有効。どの技も先端を当てるように出すのがポイントだ。また、足払いを出したときは状況によって動きを変えたい。ヒット後は連続技Ⅱのようにスタンエッジ・チャージアタックを重ねた起き攻めを狙うこと。起き攻め後の選択肢は通常投げか、しゃがみKから足払いにつなぐガトリングがオススメ。どちらも決まれば再度起き攻めを仕掛けられるため、主にこの二つで二択をかけ、裏の選択肢でダストを使おう。足払いがガードされた場合は、ジャンプキャンセルから空中バックステップで距離を離して仕切り直すこと。

画面端に追い詰めたら、連係Ⅲを使ってラッシュを組み立てたい。➡+K後は6フレーム有利なので、動いた相手にはしゃがみKがヒットし、固まっている相手には再度ガトリングから➡+Kを当て、ガードバランスを上昇させられる。ガードバランスが点滅したら、ダストや投げを交ぜ、ガード崩しから大ダメージの連続技を狙おう。

[illegible]

連係Ⅰ	[illegible]
連係Ⅱ	[illegible]
連係Ⅲ	[illegible]



グリードセバーは[illegible]上段の技。密着でガードされなければほぼ反撃を受けないので、中間距離から適当に出すだけでも十分に[illegible]



[illegible]

[illegible] 空中連携のパターンは[illegible]、導入さえ[illegible]れば簡単だ

①は空対空用。対空の➡+Pからはガトリングの近距離立ちSを挟んでこの連続技へつなごう。

②はグリードセバー通常ヒット時のコンボ。近距離立ちSは若干引き付けて出そう。

③はダストからの連続技。難度を下げるなら最初の「HS→S→S」を「S×S→[illegible]」にすること。

④はカウンターヒット時限定の連続技。カウンターヒット確認が簡単なので確実に決めていきたい。

⑤のスタンディッパー2段目ロマキャン後は即座にダッシュしよう。また、最初の➡+Pの前にしゃがみKを入れた場合はダメージ補正が掛かるため、スタンディッパーで止めておこう。

⑥は通常投げロマキャンからの連続技。エディと[illegible]には最後のヴェイパースラストを省くこと。

⑦は足払いヒット確認からの連続技。単発ヒット確認が難しい場合は、ガトリングから足払いにつなげてセイクリッドエッジを出そう。また、ダメージは下がるが、セイクリッドエッジ後の➡+Pは立ちPで代用した方が簡単だぞ。

⑧は目押しを利用した連続技。難度を下げるな[illegible]

COMBO ①	ジャンプ［K→S］Ⓙ▶［S→HS］Ⓒ▶空中ヴェイパースラスト	
COMBO ②	グリードセバー→［近距離立ちS→立ちHS］Ⓒ▶グリードセバー→［立ちP→近距離立ちS］Ⓙ▶［K→S］Ⓙ▶［S→HS］	
COMBO ③	ダスト〜ホーミングジャンプ→HS→S→S→｛［P→S］×2〜3｝Ⓙ▶［S→HS］Ⓒ▶ヴェイパースラスト	
COMBO ④	グリードセバー or Sヴェイパースラスト（共にカウンターヒット）→［➡+P→近距離立ちS］Ⓙ▶［K→S］Ⓙ▶［S→HS］Ⓒ▶ヴェイパースラスト	
COMBO ⑤	ダッシュ［➡+P→近距離立ちS→➡+P→立ちHS］Ⓒ▶スタンディッパー（2段目）Ⓡ▶ダッシュ［しゃがみP→近距離立ちS］Ⓙ▶［K→S］Ⓙ▶［S→HS］	
COMBO ⑥	通常投げⓇ▶［➡+P→近距離立ちS］Ⓙ▶［K→S］Ⓙ▶［S→HS］Ⓒ▶ヴェイパースラスト	DAMAGE 116
COMBO ⑦	足払いⒸ▶セイクリッドエッジ→ダッシュ［➡+P→近距離立ちS］Ⓙ▶［K→S］Ⓙ▶［S→HS］Ⓒ▶ヴェイパースラスト	DAMAGE 200
COMBO ⑧	（画面端付近）ダッシュ➡+HS→ダッシュ［近距離立ちS→➡+K］→［近距離立ちS→➡+K］→［しゃがみK→足払い］Ⓒ▶セイクリッドエッジ	DAMAGE 220

[illegible]グリードセバーから決めたとき[illegible]

カイ＝キスク



イカリぶつけて友達呼んで

MAY

メイ

対戦攻略

メイは小回りこそ利かないものの、攻撃力は本物。クジラさん、ジャグラーさんを絡めた連続技は強烈で、立ち回りではイルカさんが助けてくれる。もう恐れるものはナイ！

狙うは空中連続技。チャンスを逃すな！

メイのダメージ源は空中連続技にある。具体的には、ジャンプ［K→HS］→着地して再びジャンプ［K→HS］といった感じでループさせていく。相手がダウン回避に失敗すれば3ループほど決められるので、かなりのダメージになる。基本はこの連続技を決めることを目標に動いていく。

次に、基本となる立ち回りについて。まずメイの性能として確実な対空技を持たないことが挙げられる。よって、地上に張り付いて待つよりも、低空ジャンプなどから判定の強いジャンプHSでけん制していく方が安全といえるだろう。またこのジャンプHSがカウンターヒットしたときは前述の空中連続技に持ち込めるので、見返りも大きく相手にプレッシャーをかけられる。

こうして相手を萎縮させたら、接近戦を仕掛けていく。接近を試みる際に使用するのは、…中➡＋HSの二つだ。

うまく近付ければ、近距離ではコマンド投げのオーバーヘッド・キッスがあるので、手っ取り早く連続技へ移行できる。ジャンプ攻撃を当てた後やしゃがみPをガードさせた後などは、積極的に投げを試みよう。このとき打撃で暴れる相手には、立ちHSや足払いで対抗すれば連続技を狙える。厄介なのはジャンプやバックステップで回避されることで、これにはやや難しいが立ちKや近距離立ちSでジャンプし始めをつぶし、ジャンプキャンセルから連続技を入れることで対処しよう。









…をピックアップ！

連係Ⅰ …or 足払い or（立ちHS→ダスト）

連係Ⅱ …

連係Ⅲ（イルカさん・横（1手前に着地）→足払い Ⓒ▶ 超絶閃絶きりもみ大旋風

連続技解説

複雑な操作は必要ないぞ。慣れれば楽勝だ！

①は下段始動で、ダメージ補正を受けるために起き攻めを重視している。

②は対空や近距離戦でもつれた際に狙っていく連続技で、当たれば痛い。ガードされていてもまるで隙が無いのは強みだ。

③と④はコマンド投げからの連続技。画面端で高さが合えば、最後をジャンプHS→Dとつないでダメージアップを狙える。

⑤は目押しでつなぐ連続技。足払いの前に立ちPを挟むとつなぎが楽になるが、紗夢や闇慈に対しては足払いが届かないので注意。

⑥は足払いがカウンターヒットしたときに、レバー入力だけ済ませた状態から単発ヒット確認をして繋っていけるようになると心強い。

⑦はカウンターヒット限定の連続技だが、テンションゲージを使わずに中間距離から大ダメージが与えられるので、常に狙っていくべし。

⑧は全キャラに安定して入る。Sまではレバーを➡に入れっぱなしにすることと、始めのHS×2のつなぎを早くすることがコツだ。ダストが近い間合いでヒットしたときはHS×2をD×2に代えるとダメージがアップする。

COMBO ①	しゃがみK →近距離立ちS →足払い（Ⓒ▶HS拍手で迎えてください）
COMBO ②	［➡＋P →近距離立ちS］Ⓙ▶［K →HS］
COMBO ③	オーバーヘッド・キッス →ジャンプ［S→HS］→（着地後）ハイジャンプ［K→HS］
COMBO ④	オーバーヘッド・キッス→グレート山田アタック →（ダッシュして）［しゃがみP→近距離立ちS］Ⓙ▶［S→HS］
COMBO ⑤	立ちHS →足払い
COMBO ⑥	（画面端）足払いⒸ▶超絶閃絶きりもみ大旋風 →デラックス五所川原ボンバー →近距離立ちSⒿ▶［S →HS］
COMBO ⑦	しゃがみHS（カウンターヒット）→（ダッシュして）［しゃがみP →近距離立ちS］Ⓙ▶［S →HS］
COMBO ⑧	ダスト～ホーミングジャンプ →HS×2 →［S →HS →D］Ⓙ▶［HS →D］



絶妙の起き攻めで相手を倒せ！

MILLIA RAGE
ミリア＝レイジ対戦攻略

[illegible]ットアンドアウェイで[illegible]していく。ダウンを奪うことに成功したら、強力な[illegible]で一気に相手を倒してしまえ

[illegible]ワンポイント[illegible] HSタンデムトップを利用した起き攻め

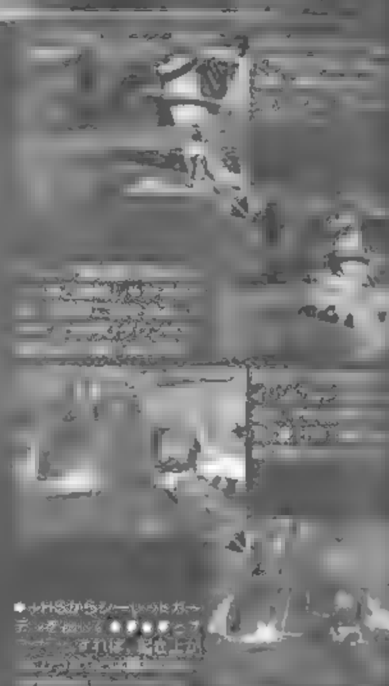
相手をジャンプHS、もしくは足払いでダウンさせた後は、HSタンデムトップを重ねて有利な状況を作ろう。ミリアは➡+K、ジャンプの昇り際で出すバッドムーン(以下低空バッドムーン)と、見切られにくい中段攻撃を持っているので、強力な起き攻めを行なうことが可能だ。

●ジャンプHS空中ヒット後

着地と同時にHSタンデムトップを出し、通常の起き攻めへ移行しよう。画面端の場合は、連続技の締めをジャンプHS Ⓒ サイレントフォース→➡+HS Ⓒ HSタンデムトップとすれば、起き上がりが早い相手にも完璧に重なるぞ。なお、無敵時間のある必殺技を持つ相手には「ガードをする」という選択肢も交ぜる必要がある。

●足払いヒット後

足払いからは下記の連係Ⅱを使い、低空からのバッドムーン(中段)としゃがみK(下段)の二択を迫っていく。ただ、このパターンだとHSタンデムトップが重ならないので、簡単にジャンプで回避されてしまう。そのため、ジャンプを防止するには、下段を兼ねたしゃがみK(しゃがみS)→前転を相手の起き上がりに重ねるといい。ジャンプすると、しゃがみK→HSタンデムトップと連続ヒットするので、前転しておけば空中連続技を決められる。もし、しゃがみKをガードされても、HSタンデムトップを連続ガードさせられるので、有利な状況を維持できる。その後は再び通常投げとしゃがみKの二択攻撃を仕掛けられるのだ。



[illegible]HSからサ[illegible]ントフォー[illegible]

[illegible]ピックアップ！

連係Ⅰ	[illegible]トップ→➡+K or 通常投げ or しゃがみS or 低空バッドムーン
連係Ⅱ	[illegible]
連係Ⅲ	[illegible]

[illegible] しゃがみHSからのハイジャンプが決め[illegible]

①②③は起き攻め時に使用する下段始動連続技。①の対応キャラ……メイ、ミリア、紗夢
④の対応キャラ……スレイヤー、ポチョムキン、ザッパ、ブリジット、ソル、アクセル、ディズィー
⑤の対応キャラ……カイ、チップ、エディ、テスタメント、ヴェノム

※ポチョムキン、ジョニー、闇慈には、しゃがみHS Ⓙ 空中ダッシュ[S→HS]→[しゃがみK→遠(近)距離立ちS→しゃがみHS] Ⓙ ハイジャンプ[S→P→P→HS]と若干構成を代える必要がある。

⑥は画面端での中段始動の連続技。HSタンデムトップ起き攻め時にはSタンデムトップが出せないので、アイアンセイバー Ⓙ (ダッシュ)[遠距離立ちS→しゃがみHS] Ⓙ [S→P→HS]にしよう。

⑦は通常投げからの連続技。ポチョムキン、ジョニー、闇慈には[しゃがみK→遠距離立ちS→しゃがみHS]、エディ、ファウストには直に[しゃがみHS]、カイには[しゃがみP→遠距離立ちS→しゃがみHS]から空中連続技に移行しよう。また、ヴェノムに対してだけは全く構成が異なり、[しゃがみP→立ちP×2] Ⓙ ハイジャンプ[K→S→P→HS]とする必要がある。

COMBO		DAMAGE
COMBO ①	[しゃがみK→近距離立ちS(1段目)→立ちHS(1段目)→足払い]	56
COMBO ②	[しゃがみK→しゃがみS] Ⓒ エメラルドレイン→ダッシュ[近距離立ちS→しゃがみHS] Ⓙ ハイジャンプ[S→P→HS]	[illegible]
COMBO ③	[しゃがみS→しゃがみHS] Ⓙ ハイジャンプ[S→P→S→HS](→着地)→[近距離立ちS→しゃがみHS] Ⓙ ハイジャンプ[S→P→HS]	[illegible]
COMBO ④	[しゃがみS→しゃがみHS] Ⓙ ハイジャンプ[S→P→S→HS(2段目)] Ⓒ バッドムーン→立ちP×3 Ⓙ ハイジャンプ[K→P→K→P→HS]	181
COMBO ⑤	[しゃがみS→しゃがみHS] Ⓙ 空中ダッシュ[S→HS(1段目)] Ⓒ サイレントフォース→しゃがみHS Ⓙ ハイジャンプ[S→P→HS]	172 [illegible]
COMBO ⑥	(画面端)➡+K Ⓒ Sタンデムトップ→[近距離立ちS→しゃがみHS] Ⓙ ハイジャンプ[S→P→HS]	134
COMBO ⑦	通常投げ(→ダッシュ)→[遠距離立ちS→しゃがみHS] Ⓙ ハイジャンプ[S→P→HS]	112
COMBO ⑧	(相手画面端)[近距離立ちS→しゃがみHS] Ⓙ 空中ダッシュ[S→HS(1段目)] Ⓒ サイレントフォース→➡+HS Ⓒ Sタンデムトップ→[近距離立ちS→しゃがみHS] Ⓙ ハイジャンプ[S→P→HS]	[illegible]

※1……メイに決めたときのダメージ [illegible]……テスタメントに決めたとき[illegible]



暗黒の力を操り(?)

EDDIE
エディ 対戦攻略

Text: OYZ

独特なクセのある動きと2体同時操作(?)でエディを(?)できれば、一気に試合を決める(?)のラッシュが可能だ。いかにその状況を作れるかがポイント。

対戦ワンポイント講座 【狙うは起き攻め】

[illegible]
…起き攻めができる技を中心に解説しよう。
[illegible]
…起き攻めが容易なので狙いたい。
…では、リーチが短い足払いを決めるため…
[illegible]
…ドファングが通常投げを狙っていこう。

対空ではカウンター狙いでジャンプDやしゃがみHSを使う。そのほか、…の強いシャドウギャラリーを使うのも面白い。

起き攻めができる状況になったら、このとき、ダウンさせた距離や技の硬直によって、基本的な起き攻めの始め方が大きく三つに分かれる。…
[illegible]
…を行なってから起き攻めに移れ、多彩な連係を…(COMBO…
[illegible]
COMBO⑦は、こちらの部類に入る。ダムドファングやHSインヴァイトヘル後に狙おう。









…れば無条件でカウンタ…

連係Ⅰ	[illegible]
連係Ⅱ	<移動攻撃>…[illegible]
連係Ⅲ	[illegible]

連続技解説 【基本連続技、キャラ限定、ガード不能連係…など一挙に紹介!】

…は基本連続技。分身を召還できない状態なら狙うべきだ。②はダストアタックからの連続技で、…には最初のD×2の部分をHSにする必要がある。
[illegible]
…ダメージアップ。③は画面端限定、ダムドファングからの連係。カイ、アクセル、エディ、紗夢、ジョニーには入らない。④もキャラ限定。スレイヤー、ザッパ、メイ、エディ、ポチョムキン、チップ、ファウスト、紗夢、ジョニー、テスタメントに対して決まる。⑤はテンションゲージが必要無い、画面端&キャラ限定の高威力連続技で、ザッパ、ポチョムキン、ファウストに対して決まる。⑥はカウンターでドランカーシェイドがヒットしたとき限定。⑦と⑧は、起き攻めからの連続技。⑦は、しゃがみ状態のザッパとファウストには立ちPが当たらないので、[近距離立ちS→➡+P]に代える必要がある。…は中段と下段が重なるガード不能。近距離時に足払いでダウンを奪ったとき、キャンセルしてHSエディ召還をすれば可能だ。画面端なら空中ダッ…
[illegible]
…の大ダメージを与えられるぞ。

COMBO ①	[立ちK・近距離立ちS・足払い] Ⓒ▶アモルファス
COMBO ②	ダスト～ホーミングジャンプ・D・D・[K・P・S・HS・D]
COMBO ③	(画面端限定)ダムドファング・[しゃがみS・しゃがみHS] Ⓒ▶アモルファス
COMBO ④	[しゃがみP・足払い] Ⓙ▶ [K・S] Ⓒ▶イグゼキューター
COMBO ⑤	(画面端限定)[しゃがみS・足払い] Ⓙ▶ [S・HS・D]・ハイジャンプ[S→HS・D]
COMBO ⑥	ドランカーシェイド(カウンターヒット)→ダッシュ[しゃがみS・しゃがみHS] Ⓒ▶アモルファス
COMBO ⑦	(画面端限定)[<移動攻撃>・ダッシュ[立ちP・立ちK・近距離立ちS]]×2 Ⓙ▶<対空攻撃>→シャドウギャラリー
COMBO ⑧	インヴァイトヘル・<中段攻撃>・メガリスヘッド・低空空中ダッシュ[S・HS]

エディ



パワーキャラの真髄を見よ！

POTEMKIN

ポチョムキン 対戦攻略

機動力は普通以下だが、ダッシュできないという弱点をいかにカバーして接近するかがカギ。遠い間合いで慎重にじっくり攻めよう。F.D.B.の存在により、飛び道具は怖くない。

ダウンポイント戦略　一度ダウンを奪ったら、そのまま倒しきるくらいの心構えが重要

ポチョムキンはダッシュが無いという性質上、遠〜中距離に居ることがほとんど。ここからは足払いやF.D.B.、ジャンプ防止の遠距離立ちS、足払い系のけん制をつぶす立ちK、攻撃判定が低い位置にある技に相性がいいメガフィスト・前方などでけん制しつつ、ほかのキャラよりもテンションゲージが早くたまる歩きで接近しよう。立ちKを出したら連係Ⅰを入れ込んでおくこと。中距離を離かって相手が飛び込んできた場合は➡+Pで迎撃。ヒット状況によって連続技を決めよう。

中距離でこちらのけん制がヒットするということは、「足払いまでつながってダウンを奪える」ということ。つまり、起き攻めを仕掛けるチャンス。足払いがヒットしたらハンマフォール→ハンマフォールブレーキで接近し、相手の起き上がりに➡+Kと立ちKの二択を迫ろう。二択に読み勝った後は足払いにつないで再度二択を迫っていく。

二択をガードされた場合は、連係Ⅱなどの奇襲的行動を仕掛けるのが有効。同じく奇襲として連係Ⅲも使える。ジャンプDで相手の目の前に着地したときも有効だ。これらは、不意に飛び込んだときだけでなく、遠距離立ちSなどをジャンプキャンセルしてから狙うと一層効果的となる。

飛び道具を撃って待つ相手には、飛び道具を弾き返せるF.D.B.で対抗していく。返し弾をハンマフォールブレーキで追い抜き、ポチョムキンバスターを狙うと効果的だ。反撃されても返し弾がヒットし、逆に追撃することができる。

連係Ⅰ	[illegible]
連係Ⅱ	[illegible]
連係Ⅲ	[illegible]



連続技 これぞパワーキャラといわんばかりの破壊力！

①は立ち回りで常に狙う基本連続技。距離によっては途中の技を省く必要がある。②は起き攻めから狙う連続技。立ちKから立ちHSはしゃがみくらい限定であるため、中段攻撃の➡+Kでしゃがみガードを崩しつつ決めるワケだ。できればハンマフォールはフォースロマキャンの方がいい。③は画面端以外で狙う大ダメージ連続技。➡+Kからのガイガンターは決め打ちになってしまうので、➡+Kを迎撃技として使ったときに狙いたい。④は画面端で狙うヒートエクステンドロマキャンを使った基本的な連続技。簡単な割にダメージが大きい。⑤は追い打ち〜ヒートエクステンドロマキャンからの連続技よりもダメージが大きいので、できるならばこちらを優先して狙いたい。⑥はテンションゲージ全使用の強力コンボ。軽いキャラには決まらない。テンションゲージが無い場合はヒートナックルで追い打ちしよう。⑦は➡+Pで相手のジャンプ攻撃を迎撃したときに。距離が近い場合は立ちKで拾うといい。⑧はダウン復帰不能ダストから。このつなぎは難しいので、ホーミングジャンプ後一瞬フォルトレス〜HSでもいい。その場合は着地後近距離立ちSで拾おう。

COMBO ①	【立ちK→近距離立ちS→遠距離立ちS→足払い】	[illegible]
COMBO ②	（しゃがみくらい限定）【➡+K→立ちK→立ちHS】ⒸハンマフォールⓇ立ちHSⒸヒートナックル→ヒートエクステンド	[illegible]
COMBO ③	（画面端以外）➡+KⒸガイガンター→ガイガンティックブリッド→【立ちK→近距離立ちS→遠距離立ちS】Ⓒヒートナックル→ヒートエクステンド	[illegible]
COMBO ④	（画面端）【立ちK→しゃがみHS】Ⓒヒートナックル→ヒートエクステンドⓇ➡+HSⒸヒートナックル→ヒートエクステンド	253
COMBO ⑤	（画面端）ポチョムキンバスター→立ちHSⒸガイガンター→ガイガンティックブリッド	[illegible]
COMBO ⑥	（カウンターヒット限定）F.D.B.→ガイガンター→ガイガンティックブリッド→立ちHSⒸガイガンター→ガイガンティックブリッド→立ちHSⒸヒートナックル→ヒートエクステンド	385
COMBO ⑦	（空中カウンターヒット限定）➡+P→遠距離立ちSⒸヒートナックル→ヒートエクステンド	[illegible]
COMBO ⑧	ダスト〜ホーミングジャンプ→HS→二段ジャンプHS→立ちHSⒸヒートナックル→ヒートエクステンド	173

ポチョムキン

GUILTY GEAR XX



"忍者らしく"が勝利へのカギ

CHIPP ZANUFF
チップ・ザナフ 対戦攻略

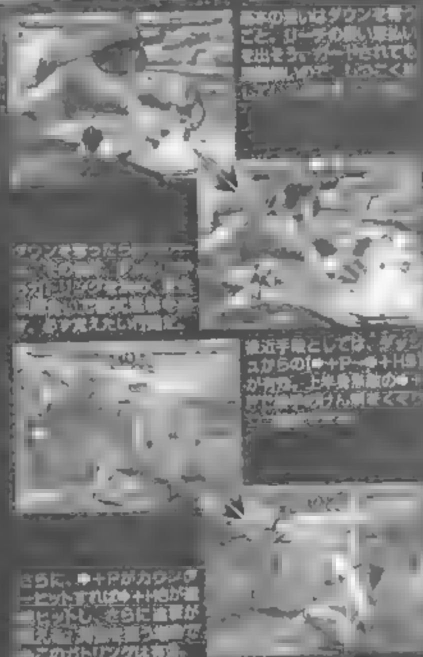
持ち前のスピードを活かし、手数で押さえ込むスタイルが基本だが、それだけで勝つのは難しい。[illegible]

ダウンポイント [illegible]　常に幻惑迷彩を使って [illegible]

[illegible]

…ブレードでの追撃を決めていこう。

幻惑式迷彩後がチップの主戦場。ここからは、[illegible] ろう。もちろん、強気にダッシュして接近するのもアリだ。ダッシュ後は、遠距離立ちS Ⓒ 冽掌で接近する。ここでヒット確認をし、冽掌ヒット [illegible] は、ディレイで派生技を出したり、[illegible] のように再度遠距離立ちS Ⓒ 冽掌を出そう。近距離で [illegible] メージ効率を上げるチャンス。中間距離で立ち [illegible] キャンセル受付時間が長く、簡単に出せるぞ。



…の狙いはダウンを奪うこと。リーチの長い足払いを出せ…

ダウンを奪ったら…

接近手段としては、ダッシュからの[➡+P→➡+HS]が…

さらに、➡+Pがカウンターヒットすれば➡+HSが連続ヒットし、さらに追撃が…このガトリングは有効。

[illegible]

連係Ⅰ [illegible]

連係Ⅱ 足払い or αプラス or [illegible] →ダウン追い打ちγブレード

連係Ⅲ 遠距離立ちS Ⓒ 冽掌→(遠距離立ちS Ⓒ 冽掌) or γブレード

連続技 [illegible]　γブレードが主軸。ジャンプ属性仕込み(P162参照)は [illegible]

①はダウンを奪う基本連続技。➡+Pを出した…が遠いと、最後の➡+Pが当たらない場合があるので注意しよう。

②はロマキャン使用の基本連続技。➡+HS後のαブレードはよろけ回復からガードされることも。

③は対空用の連続技。相手のジャンプ攻撃を➡+Pの上半身無敵で避けつつ決めていこう。

④はロマキャンを用いた大ダメージ連続技。[illegible] した状態で出さないとαブレードがつながりにくいので、ダッシュ➡+Pから狙うこと。

⑤は空中の相手を追うための連続技。➡+Kカウンターヒット時や、[illegible] シングルヒット後の…バウンド時の追撃にも使えるぞ。

⑥はけん制の➡+HSから狙う連続技。ダメージは…下がるが、難度を下げる場合はαプラスロマキャン後をαブレード→αプラス→ダウン追い打ちγブレード→追撃とすればOKだ。

⑦はテンションゲージを100%使った連続技。立ちHSカウンター…から狙える。

⑧はダウン回避不能ダストを利用した連続技。[illegible]

COMBO ①	ダッシュ[➡+P→近距離立ちS→➡+P→近距離立ちS→➡+P→足払い]→(ダウン追い打ち)γブレード→ダッシュ[➡+P→近距離立ちS→遠距離立ちS→足払い]
COMBO ②	遠距離立ちS Ⓒ 冽掌→[illegible] Ⓡ ➡+HS Ⓙ 低空空中αブレード→(ダウン追い打ち)γブレード→ダッシュ[➡+P→近距離立ちS→遠距離立ちS→足払い]
COMBO ③	(空中カウンターヒット)[➡+P→立ちHS] Ⓙ [K→K→S] Ⓙ [K→K→S] Ⓙ HS
COMBO ④	(ダッシュ[➡+P→立ちHS] Ⓒ αブレード or βブレード(1段目) Ⓡ ➡+HS Ⓙ [K→K→S] Ⓙ [K→K→S] Ⓙ HS
COMBO ⑤	γブレード or [illegible]→ダッシュ[近距離立ちS→遠距離立ちS(ジャンプ仕込み)→しゃがみHS] Ⓒ HS幻式転移→[K→K] Ⓙ [K→K→S] Ⓙ [K→K(2発目)→D]
COMBO ⑥	➡+HS Ⓒ αブレード→αプラス Ⓡ ダッシュ[➡+P→近距離立ちS→遠距離立ちS(ジャンプ属性仕込み)→立ちHS] Ⓒ HS幻式転移→[K→K→K→S] Ⓙ [K→K→S] Ⓙ HS
COMBO ⑦	立ちHS(カウンターヒット) Ⓒ 斬星狼牙(6発目) Ⓡ 着地➡+HS Ⓙ [K→K→S] Ⓙ [K→K→S] Ⓙ [K→K(2発目)→D]
COMBO ⑧	ダスト～ホーミングジャンプ→D→2段ジャンプD→空中αブレード(→着地)→ダウン追い打ちγブレード

DAMAGE

…γブレードから決めたときのダメージ

チップ＝ザナフ



…らせないで勝つ!!

FAUST ファウスト 対戦攻略

翻弄のリーチを誇る通常技や、豊富な対空技を持つファウスト。まさに"医者"と呼ぶにふさわしい。何が出るかな？で出現するアイテムも使いこなせば、攻めも万全。

常に何が出るかな？を出し、攻守のターンを明確にしよう

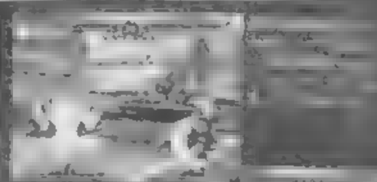
ファウストの目的は単純明快。それは「何が出るかな？を出し、強力なアイテムが出たら攻める」ことだ。守り続けるのは容易とはいえないが、牽制・けん制技が優秀なので、難しいわけではない。よって、普段は手堅く守りを固め、アイテムが出たら一気に攻めるといった、攻守のターンをはっきりとさせた戦法を展開していこう。

まずは、守りのターンでの戦法。遠距離からリーチの長い遠距離立ちSを出し、ヒット・ガードを問わず、キャンセルで何が出るかな？を出そう。ダッシュ中に出せば、慣性が付いて射程がさらに伸びるため、できる限りダッシュから出すこと。遠距離立ちSの間合い内に入られたら、しゃがみPが活躍する。スキが小さいので、しゃがみPで細かくけん制し、連係Ⅰのように固めていこう。その後は、連係Ⅱのように攻め立て、ヒット時は連続技、ガード時は攻勢を維持できるようにしたい。また、接近戦では連係Ⅲも有効。ジャンプ⬇+Kをガードされた後は、自分の高度が高ければキャンセルでごーいんぐまいうえいにつなぎ、高度が低い場合は再度ジャンプ⬇+Kを出そう。

相手が空中から攻めてくる状況では、立ちK、➡+Pでの迎撃が強力。一方的につぶされることは少ないので、強気に出すのが重要だ。

何が出るかな？で、メテオが出現したら攻めのターン。メテオが降る直前までけん制し、メテオが降ると同時にダッシュから、中段の➡+HSや下段のしゃがみP、メッタ斬りでガードを崩そう。

連係Ⅰ	[illegible]
連係Ⅱ	[illegible]
連係Ⅲ	[illegible]





…マンセルで何が出るかな？につなぎ、…にどのアイテムが出たかで判断する。アイテムによって戦法を変化させよう。





ダッシュから、打撃とメッタ斬りの二択でガードを崩していく。安全な状況から連続技を狙えるので…

連続技 追撃できる状況が非常に豊富。チャンスを見逃すな！

①は基本連続技。槍点遠心乱舞からはフォースロマキャンができるとゲージ効率も上がる。

②はさまざまな状況で決まる連続技。紗夢や梅喧は浮きが高いので、立ちKを若干引き付けよう。

③はダストからの連続技。ミリア、チップ、梅喧にはホーミングジャンプのタイミングを若干遅らせよう。梅喧には最初のHSを1発減らせばOK。

④は通常投げプロマキャンからの連続技。画面端付近なら、立ちKの後にしゃがみSを挟める。

⑤はカウンターヒットからの連続技。引き戻し[illegible]めれたらタイミングよくSを押していこう。

⑥は画面端でのテンションゲージ未使用連続技で、ポチョムキンには決まらない。槍点遠心乱舞[illegible]ってしまうものの、威力を下げられるぞ。

COMBO ①	[しゃがみP→しゃがみS→しゃがみHS] Ⓒ▶ 槍点遠心乱舞 Ⓡ▶ ダッシュ立ちK Ⓙ▶ K Ⓙ▶ [K→S→HS]
COMBO ②	{➡+P or 立ちK or ジャンプHS or ジャンプ⬇+K or ハンマー (すべてカウンターヒット)} or 鍵 or 爆弾 →立ちK Ⓙ▶ K Ⓙ▶ [K→S→HS]
COMBO ③	ダスト～ホーミングジャンプ→HS→HS→[K→P→K] Ⓙ▶ [K→S→HS]
COMBO ④	投げ Ⓡ▶ 立ちK Ⓙ▶ [K→S→HS]
COMBO ⑤	しゃがみHS or ➡+HS or しゃがみS (すべてカウンターヒット) Ⓒ▶ レレレの突き→引き戻し→[近距離立ちS→しゃがみHS] Ⓒ▶ 槍点遠心乱舞
COMBO ⑥	(画面端) ガトリング Ⓒ▶ 槍点遠心乱舞 (→着地)→ガトリング (キャラによって異なる) Ⓙ▶ K Ⓙ▶ [K→S→HS]

※1……➡+Pから決めたときのダメージ。※2……ガトリング部分を[立ちP→しゃがみS]で決めたときのダメージ

<補足：COMBO⑥ガトリング部分について>
[立ちP→しゃがみS]……スレイヤー、ザッパ、ソル、エディ、アクセル、ジョニー(※)、ヴェノム、テスタメント
[しゃがみP→しゃがみS]……カイ(※)、紗夢(※)、ディズィー
[立ちK→しゃがみS]……メイ、ミリア、チップ、ファウスト
[近距離立ちS→しゃがみS]……イノ、梅喧、…



妖刺陣の連携、しかと見よ！

BAIKEN 梅喧 対戦攻略

S版ガードキャンセル技の読みで、…なならば望むところと、…は厳しい、攻めの主軸は…妖斬扇…

攻めることにより、…が多いテンション… ゲージをためる

ワンポイント…

…キャンの連続技を狙い、ダメージを与えたい。梅喧を象徴するガードキャンセル技の中でも…するので、近距離戦では「相手の技を見ずに…



…ガードさせて…



ガードされた場合に…がなければ立ちPなど…



…スロマキャン、けん制…とから連携させ、…めしてダッシュで…



…を狙っていく。…立ちKにつないでからでも…いいし、…でもいいし、…を狙うのも効果的な選択…の一つといえるだろう

…をピックアップ！

連続I

連続II

連続III

畳替しから、ジャンプキャンセルから、空中連続技で締める

①は開始時の距離が遠いと遠距離立ちSが入らない。特に、近距離立ちSの前に技を刻むと厳しい…

…D)を、⑤は画面端に近い位置で空中投げを決め、相手が画面端から跳ね返ってきたところに決める…

…しシビアなので注意。⑧はポチョムキン限定。…らないファウストにはつなぎを変更しよう

COMBO ①	[近距離立ちS→足払い] Ⓒ▶ 畳替し→遠距離立ちS Ⓙ▶ [S→D]
COMBO ②	近距離立ちS Ⓙ▶ (ノーマルジャンプ) 妖斬扇 Ⓡ▶ ジャンプK Ⓙ▶ [S→P→S→D]
COMBO ③	(しゃがみくらい限定) しゃがみS→畳替し Ⓕ▶ ダッシュジャンプ [S→P→K] Ⓙ▶ [S→P→S→D]
COMBO ④	(カウンターヒット限定) 妖刺陣→[➡+HS→足払い] Ⓙ▶ [S→P→K] Ⓙ▶ [S→D]
COMBO ⑤	(画面端) 投げ→立ちHS Ⓒ▶ 畳替し→ジャンプ [S→D]
COMBO ⑥	(空中ヒット限定) ➡+P Ⓙ▶ [S→P→K] Ⓙ▶ [S→D]
COMBO ⑦	(画面端限定) [近距離立ちS→足払い] Ⓒ▶ 連ね三途渡し→➡+HS Ⓒ▶ 畳替し Ⓕ▶ ダッシュジャンプ [S→P→K] Ⓙ▶ [S→D]→妖斬扇
COMBO ⑧	ダスト～ホーミングジャンプ→S→二段ジャンプS→[➡+HS→足払い] Ⓙ▶ [S→P→K] Ⓙ▶ [S→D]

DAMAGE

246 (…)

…ポチョムキンに決めたときのダメージ



接近戦を挑み、超火力で相手を倒せ!

JAM KURADOBERI

蔵土縁 紗夢 対戦攻略

(判定)自体は強い技がそろっているが、(飛道)具を使用していないためいがんせんリーチが短い。その(弱点を)素手でどのように補っていくかが、最大の課題になるぞ!

(対戦)ワンポイント(講座) ロマキャンを駆使してガードを崩せ!

●➡+HSを使いこなせ

➡+HSは判定、発生とも非常に優秀だが、(技)後の硬直が大きく若干使いにくい。だが、使いこなせば確実に戦力アップが望めるのだ。

・先端を当てる

先端をかすらせるように当てれば、反撃は受けない。2段目のみが当たる間合いを計り、うまく調節して出していこう。また、この間合いで出した場合は、カウンターヒットした際に追撃ができる。確認したらすかさずダッシュで近付き、近距離立ちSからの連続技を決めよう。

・ロマキャンでスキをフォロー

テンションゲージが50%以上あれば、どんな状況でもロマキャンでスキをフォローできるので積極的に出そう。ヒット時は連続技を決め、ガード時は空中に居る利点を活かして

①➡+HSロマキャン→ジャンプHS

②➡+HSロマキャン→(着地)立ちK

というように中・下段の二択を迫れる。どちらの選択肢も連続ガードなので(➡+HSがヒットした場合は連続ヒット)、割り込まれる心配は無い。

●鳥愛脚を使いこなせ

低空で鳥愛脚を出すと、見切られにくい中段攻撃として機能する。1段目ロマキャンから、空中ダッシュDや立ちKが連続ヒットするので、相手の起き上がりに下段との二択攻撃を迫ることが可能だ。ガードされた場合も、上記の低空空中ダッシュDと立ちKの二択になっている。

(連続技・戦術)ピックアップ!

連続Ⅰ …(着地)時に空中ダッシュD or 着地立ちK

連続Ⅱ

連続Ⅲ (逆鱗強化状態)通常技Ⓒ▶爆蹴~足払い⑪▶ダッシュ立ちK or 逆鱗…した後の中下段の二択攻撃



足払いで相手を…/…空中で…するのもアリだ。…ってジャンプから…

…立ちKによる下段からの連続技を決める。…大半の場合立ちKくらいのは…ので、威力の連続技…

中段の選択肢は空中…D、しゃがみヒット…威力の連続技…ないので、空中…っていった方がいい…

…上段の技はしゃがみS。…判定が強くスキが小さいの…ヒットで相手がよろけたら…空中龍刃からの連続技。

連続技講座 龍刃を組み込んで大ダメージを

①は立ちKが立ちヒットしたときの基本連続技。立ちKは下段ながらもダメージ補正がかからないので、しゃがみKより連続技始動に向いている。一方、②はしゃがみヒット時の連続技だ。

③は通常投げをフォースロマキャンした連続技。…ジャンプS⑪▶HS→剣楼閣~逆鱗というのが…ションゲージは余計に消費するが簡単。

④は画面中央時の激・砕神掌からの連続技。…端の場合は【近距離立ち…遠距離立ちS】⑪▶S⑪▶HSⒸ▶龍刃~剣楼閣~逆鱗で決まる。

⑥はロマキャンを使った大ダメージ連続技。…を強化している場合は、龍刃~剣楼閣…が大きく下がるので覚えておこう。

⑦は背の高めのキャラ限定の連続技。低空での…強力なのでぜひマスターしたいところだ。

⑧はテンションゲージMAX、龍刃と逆鱗を強化している状況限定の連続技。防御力が…以下のキャラクター相手ならば即K.O.できる。

COMBO ①	【立ちK→近距離立ちS→しゃがみHS】Ⓒ▶龍刃~剣楼閣~逆鱗
COMBO ②	【立ちK→近距離立ちS→立ちHS】Ⓒ▶爆蹴~足払い~龍刃~剣楼閣
COMBO ③	通常投げⒻ▶【近距離立ちS→遠距離立ちS】⑪▶S⑪▶HSⒸ▶龍刃~剣楼閣~逆鱗
COMBO ④	激・砕神掌→ダッシュ遠距離立ちS⑪▶空中龍刃~剣楼閣~逆鱗
COMBO ⑤	ダスト~ホーミングジャンプ→HS×4→S⑪▶HSⒸ▶龍刃~剣楼閣~逆鱗
COMBO ⑥	【近距離立ちS→しゃがみHS】Ⓒ▶龍刃Ⓡ▶HS→(着地後ジャンプして)S⑪▶HSⒸ▶龍刃~剣楼閣~逆鱗
COMBO ⑦	(立ちヒット)遠距離立ちS⑪▶(空中ダッシュ)【P→D】→(着地後ジャンプして)S⑪▶HSⒸ▶龍刃~剣楼閣~逆鱗
COMBO ⑧	(画面端)激・砕神掌(1段目)Ⓡ▶強化龍刃~強化逆鱗→遠距離立ちS⑪▶HSⒸ▶龍刃~逆鱗~龍刃



意合いの真髄を見せ付けよう!

Text ケンちゃん

JOHNNY ジョニー 対戦攻略

[illegible]は、いかにミストファイナーをLv2に維持するか。これによって[illegible]率は大きく変わるはずだ。また、[illegible]でのバッカスサイを使った連携は強力。必ず覚えておきたい。

一点ワンポイント[illegible] Lv2ミストファイナーを維持する

[illegible]るスタイルを取っていきたい。

[illegible]り替えていくように。

有利なので、ミスキャン、またはグリター イズ ゴールドを使ったラッシュに持ち込めるのだ。

●ミストファイナーがLv2になったら……

Lv2ミストファイナーは発生が早く、立ちK、しゃがみSや近距離立ちSなど、攻撃レベル2以上の技なら、単発ヒットでも確認して連続技に組み込むことが可能。そのおかげでジョニーのけん制能力、ダメージ効率が飛躍的に向上するのだ。

[illegible]

Lv2の状態を維持するように[illegible]





[illegible]立ちKやグリター イズ ゴールドなどリーチが[illegible]く相手の[illegible]ところにヒットしやすい。



[illegible]ャンした後、[illegible]してバッカスサイを重ねよ。



[illegible]の起き上がりに[illegible]ミストファイナーを[illegible]ド不能の連携が[illegible]。[illegible]技を持たない[illegible]強い連携を発揮する。

[illegible]クアップ!

連係 I	[illegible]ダッシュ(or ➡+K) [illegible]ダッシュを交ぜていくとより効果的)
連係 II	[illegible]
連係 III	[illegible]

連続技[illegible] 連続技の締めは燕穿牙で!

①はしゃがみKからの基本連続技。ミストファイナーのレベル上昇が目的。

②は対空迎撃からの連続技。迎撃した位置が[illegible]場合はジャンプPを省く必要がある。

③は通常投げからの高威力連続技。イノ、ミリア、[illegible]、ディズィーには最初のジャンプ攻撃を[K→S]とする必要がある。なお、ミストファイナーがLv1の場合は、通常投げ後にグリター イズ ゴールドを当てよう(ミリア、ディズィーには×)。

④は燕穿牙を中段攻撃として使ったときの連続技。[illegible]なら空中ダッシュからK→D→燕穿牙と決めた方が高威力だ。

[illegible]はダストからの連続技の基本形。最初のD×3のタイミングがシビアなので、難しいようならばD×2で妥協しよう。

[illegible]は相手が気絶したときや大きなスキを見せたときに決める連続技。ガイ、エディには密着していると[illegible]グリター イズ ゴールドが早く当たり過ぎ、その後の攻撃がつながらない。また、ザッパ、メイ、[illegible]ヒットしないので、⑧にする必要がある。

COMBO ①	[しゃがみK (or しゃがみP) →近距離立ちS →足払い] Ⓒ▶ (ダウン追い打ち)グリター イズ ゴールド →➡+HS
COMBO ②	➡+PⒿ▶ [K →P →S] Ⓙ▶ [K →S →D] Ⓒ▶燕穿牙
COMBO ③	通常投げ →[K →P →S] Ⓙ▶ [S →HS →D] Ⓒ▶燕穿牙
COMBO ④	(ジャンプの昇り際)燕穿牙Ⓡ▶ (空中ダッシュ)SⒸ▶燕穿牙
COMBO ⑤	[しゃがみK →しゃがみS] Ⓒ▶Lv2ミストファイナー・下段 →➡+K →(ハイジャンプ)[K →P →S →D] Ⓒ▶燕穿牙
COMBO ⑥	ダスト～ホーミングジャンプ →D →D →D →[K →P →K →S] Ⓙ▶ [K →S →D] Ⓒ▶燕穿牙
COMBO ⑦	➡+HSⒸ▶グリター イズ ゴールド →Lv2ミストファイナー・下段Ⓡ▶ (ダッシュ)➡+HSⒿ▶ [K →P →S] Ⓙ▶ [K →S] Ⓒ▶燕穿牙
COMBO ⑧	(相手画面端)➡+HSⒿ▶ (ジャンプの昇り際)燕穿牙Ⓡ▶ (空中ダッシュ)[K →S→D] Ⓒ▶燕穿牙

ジョニー



じらしちゃって、爆ボンバー

AXL LOW
アクセル=ロウ 対戦攻略

[illegible]連続技。[illegible]力に不安があるが、[illegible]つための要素はそろっている。[illegible]クールであり続けられれば、[illegible]女神は必ず微笑んでくれる(ハズ)

[illegible]ワンポイント[illegible] 基本は[illegible]らせ、[illegible]でダメージを取[illegible]

ご存知の通り、アクセルは通常技のリーチに[illegible]るので、相手の攻撃が届かないような遠距離か[illegible]ら[illegible]かし、できるだけ間合いを取って相手を近付けさせないけん制をしていくのが基本的な戦い方[illegible]れるようなら➡+Kを使っていこう。

立ちPをダッシュでくぐってくるキャラに対しては、しゃがみPから鎌閃撃を出したり、しゃが[illegible]を[illegible]せる。足払いもダウンが奪えるので優秀だ。

ジャンプ攻撃でのけん制は、リーチのあるSか[illegible]に2段ジャンプでき、様子見として使える。

次に忘れてはならないのが対空行動。けん制行動をしっかりやっていれば、ある程度相手の動きの的を絞りやすい。主に使う技は上半身無敵の➡+P、真上に強い判定の近距離立ちS、出掛かりが全身無敵のS弁天刈り(ロマキャンと併用)。いずれも空中連続技に持ち込んで大ダメージを望めるので、状況に応じて選択していこう。

相手が戦意喪失したら攻め込むチャンス。➡+HSを使って接近を図りつつ、ガードバランスの上昇を狙う。最終的にはアクセルボンバーを絡めた空中連続技を決めたいので、鎌鋼撃をロマキャンしてダッシュ投げなどを狙い、ガードを崩していこう。決めることができれば勝利は目前だ。



[illegible]もちろん空中連続技へ移行。間合は決して高くないので、相手の高さを見つつ、コマンドは素早く入力しよう。

[illegible]係をピックアップ!

連係1) [illegible]

連係2) [illegible]

連係3) [illegible]

連続技解説 狙うはもちろんアクセルボンバー! チャンスは少なくない[illegible]

①は対空から狙っていく基本の連続技。②も①と同じく対空行動として狙っていく。

③はダスト始動で全キャラに入るが、ダスト自体が見切られやすいので、使う機会は少ない。

④は画面中央で狙う背後からの連続技。S雷影鎖撃から立ちKへのつなぎに若干慣れが必要。

⑤～⑧はアクセルボンバーを使ったループ連続[illegible]を取られるようになる。アクセルボンバーでのループ部分へは[立ちK→近距離立ちS]からつないでいくが、浮きが高いメイ、ミリア、梅喧、紗夢、ディズィー、ブリジットには立ちKを抜かす。近距離立ちSからアクセルボンバーへ移行しよう。また、浮きの低いポチョムキン、エディ、ジョニー、スレイヤーには{[立ちK→近距離立ちS] Ⓙ▶[HS[illegible][illegible]から近距離立ちSが出ないので、ダッシュ[➡+P→近距離立ちS]から入る必要がある。

COMBO ①	[➡+P→近距離立ちS] Ⓙ▶[HS→D] Ⓒ▶アクセルボンバー	DAMAGE 167
COMBO ②	ジャンプ[P→K] Ⓙ▶HS Ⓒ▶アクセルボンバー	DAMAGE 103
COMBO ③	ダスト～ホーミングジャンプ→D×2→[HS→D] Ⓒ▶アクセルボンバー	DAMAGE 15[illegible]
COMBO ④	S雷影鎖撃→立ちK Ⓒ▶HS弁天刈り(1段目) Ⓡ▶(ダッシュして)ジャンプ[HS→D] Ⓒ▶アクセルボンバー	DAMAGE 19[illegible]
COMBO ⑤	(画面端限定)投げ→近距離立ちS Ⓙ▶アクセルボンバー(→着地)→近距離立ちS Ⓙ▶アクセルボンバー(→着地)→[立ちK→近距離立ちS] Ⓙ▶アクセルボンバー→[立ちK→近距離立ちS] Ⓙ▶アクセルボンバー	DAMAGE [illegible]
COMBO ⑥	(画面端限定)空中ダッシュ[P→D](→着地)→[➡+P→近距離立ちS] Ⓙ▶アクセルボンバー{(→着地)[立ちK→近距離立ちS] Ⓙ▶アクセルボンバー}×2	DAMAGE 222
COMBO ⑦	(画面端限定)ダッシュ[立ちK→近距離立ちS→足払い] Ⓒ▶HS弁天刈り(1段目) Ⓡ▶(ダッシュして)近距離立ちS Ⓙ▶[HS→D] Ⓒ▶アクセルボンバー(→着地)→[立ちK→近距離立ちS] Ⓙ▶アクセルボンバー	DAMAGE 199
COMBO ⑧	(画面端かつ密着時限定)足払い Ⓒ▶鎌閃撃→曲鎖撃→近距離立ちS Ⓙ▶アクセルボンバー(→着地)→[立ちK→近距離立ちS] Ⓙ▶アクセルボンバー	DAMAGE 20[illegible]



死の演舞は鋭き攻めにあり

ANJI MITO

御津 闇慈 対戦攻略

恐怖の中・下段両揺攻撃が最終目標になる闇慈。まずは様子見、そして接近、さらに足払いを活かすための罠の選択肢。これらを駆使した先で、やっと足払いの出番が来る。

[illegible]ワンポイント[illegible] じっく[illegible]けん制、そ[illegible]て近く[illegible]:あとは[illegible]に

[illegible]、足払い、を決めた後、下のカコミの連係Ⅰを使って中・下段両揺攻撃をループさせるのが理想の狙い。ではその課程を見ていこう。

まずは地上戦。地上ではリーチが長くて発生の早い技があまり無いので、ダッシュからの足払いとリターンの大きい➡+P Ⓒ P戒、ガードポイントを利用した➡+HSを軸にしよう。この中でダッシュ足払いが一番の近道だが、相手のけん制技に阻止されることも多い。また、相手が屈んでいると当たらないため、単発けん制技として遠距離立ちSを使うことも忘れてはならない。

次は空中戦。特にハイジャンプの軌道が大胆な闇慈は空中戦が大得意。ここから一気にダウンを奪うのは多少難しいが、空中連続技でダメージを稼ぎ、相手を地上に釘付けにできればチャンスは広がるので重要な戦場となる。昇りジャンプK（Sまで仕込んでおき、ヒット時は連続技へ）→後方ジャンプ（ハイジャンプ後は×）や空中ダッシュのけん制を軸に、相手の背後にギリギリ回った場合は地上の相手にSを当てて接近戦に持ち込もう。

接近できた場合は、冒頭で述べた連係に持ち込むために投げや足払いを狙いたいところ。ただ相手に警戒されやすいため、低空針・弐式とP戒も交ぜて足払いのヒット率を上げることを忘れずに。

最後に防御面について。地上接近には足払い。そして空中からの接近には立ちPと、ガードポイ[illegible]りして、相手に付け込まれないようにしたい。



[illegible]ピックアップ!

連係Ⅰ [illegible]しゃがみS→足払い)

連係Ⅱ (ダッシュ立ちK Ⓙ 針・弐式) or [illegible](立ちK→しゃがみS→足払い)

連係Ⅲ 遠距離立ちS Ⓙ 空中ダッシュ下りS→足払い

連続技 ハイジャンプのタイミングを覚えれば[illegible]なものばかり

①はダウン復帰不能のダストから。[illegible]で止めて起き攻めするのも手だ。②は天神脚で運良く画面端に相手が吹っ飛んだ場合のもの。追撃はほとんどの場合空中ヒットだが、最速の追撃に成功すれば地上ヒットになる。③は汎用性の高い中段攻撃からの連続技。ロマキャン後に近距離立ちSになれば成功だ。④は地上けん制からの大ダメージ連続技。P戒の後の拾いは、カイには［しゃがみP→立ちK→近距離立ちS］、エディ・ポチョムキン・[illegible]・ジョニー・[illegible]・ヴェノムには［立ちK→近距離立ちS］と使い分けないと陰につなぐことができない。⑤はガードポイントからのもの。紅上の1段目をロマキャンして、飛び上がらないようにするのがポイント。相手は手前に吹っ飛ぶため、くぐってから立ちHSを当てよう。⑥は下段始動の連続技。しゃがみKを当てれば、一気に210以上の高威力に変化する。⑦は画面端で紗夢などの軽いキャラに対してS風神を多く入れるもの。近距離立ちSは地上寸前まで引き付けないと、S風神前にダウン回避されるため実戦的ではない。⑧はディズィー限定の陰ループ連続技だ。

COMBO ①	ダスト～ホーミングジャンプ→D→2段ジャンプS→ダッシュ［近距離立ちS→遠距離立ちS］Ⓒ 陰 Ⓙ ハイジャンプ［S→P→K→S→D］	[illegible]
COMBO ②	(画面端) 天神脚→［しゃがみP→近距離立ちS］Ⓒ S風神～臨刃	[illegible]
COMBO ③	針・弐式（1段目）Ⓡ［近距離立ちS→遠距離立ちS］Ⓙ ハイジャンプ［K→S→HS］Ⓒ 針・弐式	[illegible]
COMBO ④	➡+P（カウンターヒット）Ⓒ P戒→ダッシュ［近距離立ちS→遠距離立ちS］Ⓒ 陰→ハイジャンプ［S→P→S］Ⓒ 針・弐式	[illegible]
COMBO ⑤	紅（1段目）Ⓡ 立ちHS Ⓒ 陰 Ⓙ ハイジャンプ［S→P→S］Ⓒ 針・弐式	[illegible]
COMBO ⑥	ダッシュしゃがみK→［近距離立ちS→足払い］Ⓒ S風神 Ⓡ ダッシュ［近距離立ちS→遠距離立ちS］Ⓒ 陰 Ⓙ ハイジャンプ［S→P→K→S→D］	[illegible]
COMBO ⑦	P戒→ダッシュ近距離立ちS Ⓒ S風神→｛歩き近距離立ちS Ⓒ S風神｝×3→針・壱式	[illegible]
COMBO ⑧	(ディズィー限定) P戒→近距離立ちS Ⓒ 陰→ダッシュ［しゃがみP→立ちK→近距離立ちS］Ⓒ 陰 Ⓙ ハイジャンプ［S→P→S］Ⓒ 針・弐式	DAMAGE 223

[illegible]紗夢に決めたときのダメージ

御津 闇慈



ボールを自在に操れれば至高の戦術家になれる

VENOM ヴェノム 対戦攻略

戦術ワンポイント講座　迎撃体制を整え、ボールを盾に攻撃しよう

まず最初は中～遠距離での立ち回り。ヴェノムはこの間合いでも十分にダメージを取れるキャラだ。下のカコミの連係Ⅲを軸にボールで威圧し、たまに➡+HSでボールを弾いて相手が動いた瞬間に当てる形がベスト。これにS、HSのカーカスライドを交ぜれば防衛網の完成。相手は地上接近が難しいので主に空中から接近されやすいが、これは➡+Pでしっかり迎撃していこう。

次は攻め込む際について。これはPボール生成→立ちP→ダッシュ、もしくは連係Ⅰ、Sカーカスライド→ダッシュなどをメインに据えよう。

そして近距離戦。ここでは連係Ⅱや連続技リストにあるCOMBO①、⑦などに加え、［立ちK→近距離立ちS］◀HSデュービスカーブ、［しゃがみK→しゃがみS］◀Sカーカスライド→［しゃがみS◀Sカーカスライド］×2などでしつこく固めていく。Sカーカスライド後はダッシュや対空迎撃、デュービスカーブ後は瞬間移動とSダブルヘッドモービットを使おう。相手がジャンプするかガードを固めているかを見つつ対処したい。

最後に、起き攻めは足払い◀Sボール生成→瞬間移動、HSデュービスカーブ→Pボール生成→立ちP→瞬間移動、➡+HS◀（HSボール生成→瞬間移動）or（Kボール生成→連係Ⅰ）、連係Ⅱ→瞬間移動、などから始動。ダウンした相手の上にある低い位置のボールを使い、瞬間移動からジャンプSと足払いで二択を迫ろう。足払いを狙う際は瞬間移動中にSカーカスライドのタメを作ること。

［illegible］ピックアップ



連続技講座　バリエーションが少ないので即戦力になる

①はテンションゲージを使うならD×2～［S→HS］レッドヘイル（ダメージ158）がベスト。②はソル、チップ、ヴェノム、テスタメントに対してHSスティンガーエイムの狙いを早めにするのが重要だ。また、カイ、ファウスト、梅喧、御手は大きく跳ねるため、ダークエンジェルのヒット数が減少しがち。なお、近距離立ちSで浮かせてダークエンジェルを入れる連続技もあり、こちらはダメージ150程度。ソル、ミリア、梅喧、ディズィー以外のキャラに使える。③は［illegible］からSの連続技。ロマキャン後は立ちHSで拾えば簡単になる。④は投げからの連続技だが、威力は低め。⑤はジャンプDで浮かせる連続技。⑥は起き攻めなどで相手に密着した場合に使う。下段からの本命連続技。ジャンプをせずに近距離立ちS◀［illegible］モービットへつなぐ方がいい。ただ、カイ、［illegible］に対してはこの連続技は決められない。⑦は起き攻め用のもの。2回目のPボール生成中からタメを始め、しゃがみSでボールを弾きつつSカーカスライドを入力しよう。これでしゃがみS→ボールヒット→Sカーカスライドの流れになり、すべてつながる。また、［illegible］立ちSを先行入力してすぐにタメを始めるのがポイントだ。この連続技は、前半が起き攻め、後半が立ち回りで有力なのが特徴。タメは難しいがマスターして欲しい。

COMBO ①	ダスト～ホーミングジャンプ→D×2→［S→P→S→P→S］◎［S→P→S→D］
COMBO ②	➡+P（空中カウンターヒット）◎ダークエンジェル→HSスティンガーエイム→ダッシュ近距離立ちS◎ジャンプ［P→S→HS］
COMBO ③	Sマットストラグル→［近距離立ちS（1段目）→立ちHS］◎HSダブルヘッドモービット◎➡+HS◎HSダブルヘッドモービット
COMBO ④	通常投げ→［➡+P→しゃがみS］◎ダークエンジェル→HSスティンガーエイム→ダッシュ近距離立ちS◎［S→HS］
COMBO ⑤	空中ダッシュ［HS→D］→しゃがみHS◎HSダブルヘッドモービット◎➡+HS◎HSダブルヘッドモービット
COMBO ⑥	足払い◎Sカーカスライド→ジャンプ［P→S→HS］◎レッドヘイル
COMBO ⑦	（画面端で足払い）→Pボール生成→立ちP→Pボール生成→しゃがみS◎Sカーカスライド→ダッシュ［立ちK→近距離立ちS（2段目）］◎Sカーカスライド→ダッシュ［近距離立ちS（1段目）→立ちHS］◎HSダブルヘッドモービット

敵が二択、見切れるかな？

Text ハメコ。

TESTAMENT
テスタメント 対戦攻略

ポイントは➡+Pとしゃがみkの強力な二択。接近戦が得意とはいえないので、中距離でゼイネストなどを[illegible]

ワンポイント[illegible] 基本はじっくり闘い、ダウンを奪ってから[illegible]

テスタメントは小回りが利かないため、基本的には離れて闘うことになる。遠距離立ちSでけん制しつつ、ゼイネストやHITOMIを設置しよう。とはいえ、ゼイネストは相手のけん制に簡単に破壊され、HITOMIは空中ダッシュで飛び越えられただけで発動してしまうため、信頼性は低い。設置してあることを相手に気にさせる程度で十分だろう。これに併せ、横方向に非常に強く、ダウンを[illegible]ンプ防止技を振りつつけん制すると効果的だろう。ジャンプDの先端が触れる程度の間合いで出せば、まず落とされないはず。

ジャンプDやグレイヴディガー、投げでダウンを奪ったら、ダウンした相手の上にゼイネストを設置し、少し離れてから➡+Pとしゃがみkで二択を迫っていく。ヒット時はグレイヴディガーまでつなぎ、再度ゼイネストを設置して起き攻めへ。

中距離でじっくり闘っていても、技を当てていけばテンションゲージはたまる。テンションゲージが25%以上たまったら、距離に影響を受けず立ちHSまでつながる連係IIで接近するのもいい。ヒット時はグレイヴディガー、ガード時は連係[illegible]につなぎ、➡+Pとしゃがみk[illegible]ースロマキャンのコマンドを[illegible]

[illegible]に、攻めこそ強いものの、信頼できる防御手段が無いのが苦しい。対空目的の空中投げと、切り返しのデッドアングルが重要になるだろう。

[illegible]ピックアップ！

連係I	[illegible]
連係II	[illegible]
連係III	[illegible]



[illegible]できる対空技が無いため、[illegible]ジャンプ[illegible]などで[illegible]ジャン[illegible]

[illegible]のガードバランスが上昇しているため、連続技のダメージが上がるのもポイント。

連続技解説 強力な起き攻めを活[illegible]ため、ダウンを[illegible]ことも重視せよ

①はしゃがみkからの基本となる連続技。距離が遠い場合は遠距離立ちSを省こう。②は中段始動のため、①と対になっている。③は浮いた相手に対する基本連続技。最後の【HS→D】のつなぎはダウン復帰されやすいので【K→D】で安定してもいい。④は攻撃レベル2以上の単発技からゼイネストがつながることを利用している。ゼイネストはガードさせて有利なので便利。また、空中連続技を【K→D】Ⓒグレイヴディガーにとどめておけばダウン復帰されない。ただし、ザッパ、ブリジット、メイ、チップ、ファウスト、紗夢のしゃがみくらいにはゼイネストがヒットしないので注意。⑤は空中ダッシュから狙うといい。着地後の距離が近ければ【立ちK→近距離立ちS】へとつなごう。⑥は画面端限定。壁バウンドから狙う連続技としてはベストの組み合わせで、グレイヴディガー後ダウン復帰されないのが利点。⑦はしゃがみくらい限定で立ちHSⒸエクゼビーストがつながることを利用している。ただし、立ちHSを離れた距離で当てるか、画面端であることが条件。画面端に向かって投げた場合は⑧を決めよう。

COMBO ①	【しゃがみK→近距離立ちS→遠距離立ちS→立ちHS】Ⓒグレイヴディガー
COMBO ②	【➡+P→近距離立ちS→遠距離立ちS→立ちHS】Ⓒグレイヴディガー
COMBO ③	ゼイネスト or HITOMI or ジャンプD（カウンターヒット）→【立ちK→近距離立ちS】Ⓙ【K→S】Ⓙ【HS→D】Ⓒグレイヴディガー
COMBO ④	ダッシュ➡+PⒸゼイネスト→【立ちK→近距離立ちS】Ⓙ【K→D】Ⓒグレイヴディガー
COMBO ⑤	ジャンプ【P→D】→【立ちK→立ちHS】Ⓒグレイヴディガー
COMBO ⑥	（画面端）【➡+P→立ちHS】Ⓒナイトメアサーキュラー→立ちHSⒸグレイヴディガー→【立ちK→立ちHS】Ⓒグレイヴディガー→立ちHSⒸグレイヴディガー
COMBO ⑦	（しゃがみくらい限定）【➡+P→近距離立ちS→遠距離立ちS→立ちHS】ⒸエクゼビーストⒻダッシュ【立ちK→近距離立ちS→遠距離立ちS→立ちHS】Ⓒグレイヴディガー
COMBO ⑧	（画面端）投げ→立ちHSⒸグレイヴディガー→立ちHSⒸグレイヴディガー



多様な飛び道具を駆使に攻める
DIZZY ディズィー 対戦攻略

ディズィー。これを抑えず振り回しながら、空中から一気にダメージを与えることが基本戦法。ヒット&アウェイの切り替えが重要なポイントだ。

対戦ワンポイント攻略　攻守の切り替えが重要

遠距離から布石型飛び道具を設置。これを起点に空中から攻め込むことがディズィーの基本戦法。ただし、5種の飛び道具とも、同じものを連続発射することはできない。特に、画面上に滞在する時間の長い、よく話し相手になってくれます（以下話し相手～）は、画面から消えて少したってからでないと再度発射できないので注意しよう。

"遠距離"からは基本的にどれか2種の飛び道具を生成。主力の二つである話し相手～と、木の実をとる時に使ってたんですの組み合わせだけでもさまざまなバリエーションが作れる。状況に応じてそのほかも交ぜれば、さらに多様化可能だ。

その後は空中ダッシュで一気に接近し、ジャン[illegible]さらにダッシュして連係Ⅰで相手を固めつつ、連係Ⅱで投げるのが基本だ。連係Ⅰを相手のバックステップやバックジャンプに当てたときは空中連続技を入れ、ガードされたときは再び距離を取る。攻めを継続させたい場合は、始めはただの明かりだったんです（以下ただの明かり～）を出すのもいい。当然、ガトリングが地上ヒットした場合はCOMBO① or ⑦を狙う。

また裏の選択肢として、いわゆる"ダッシュ投げ"の連係Ⅱも有効。ダッシュをフォルトレスで中断し、レバーを●に入れてからただの明かり～のコマンドを入力すれば、"投げ化け"対策も万全だ。

最後に、近距離の対空には連係Ⅲを使用。しゃがみS◎Kまででヒット確認して、ガードされた場合には[illegible]

連係Ⅰ	[illegible] or バックジャンプ or ただの明かり～
連係Ⅱ	[illegible]
連係Ⅲ	[illegible]



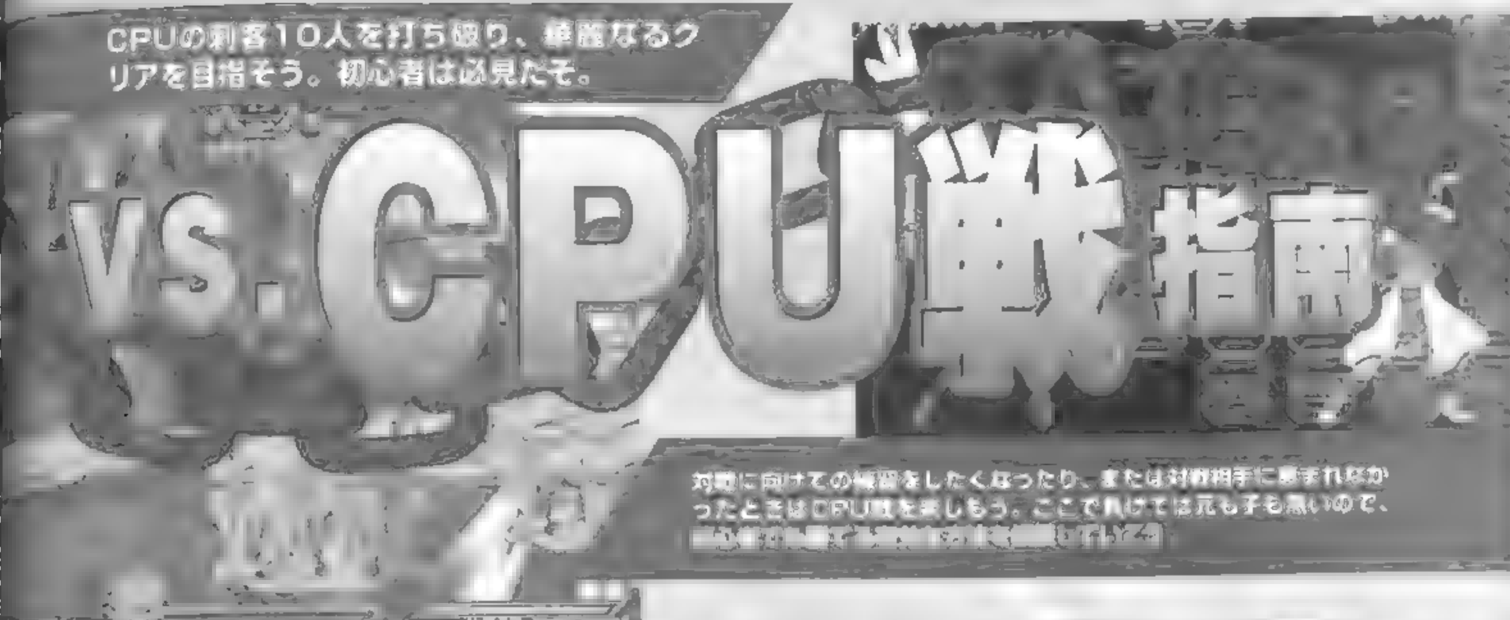
連続技解説　実戦的な連続技は比較的ダメージが大きい。状況によって使い分けよう

[illegible]明かり～部分が連続ヒットしない距離&キャラには決められない。⑥は独りにしないでくださいが地上の相手にヒットしたときの連続技。⑦は画面中央でも狙える連続技で、難度は高め。ダッシュ後の[illegible]立ちS部分が[illegible]立ちSに化けた[illegible]を決めよう。⑧は通常投げから[illegible]キャラに決まる連続だが、非常に難しい。コツは[illegible]の後のHSを慣性が働く[illegible]に着地する寸前に当てるというもの。また、⑦同様にその後の遠距離立ちSが近距離立ちSになった場合は空中連続技にする。さらに難しくなるが[illegible]はしゃがみPで拾い直そう。

COMBO ①	ダスト～ホーミングジャンプ・HS・HS・[S・P・S・P・S] Ⓙ▶[P→S→HS]	DAMAGE 146
COMBO ②	空中ダッシュ[P・HS]・[しゃがみP・しゃがみK・しゃがみHS] Ⓒ▶魚を捕る時に使ってたんです	DAMAGE 138
COMBO ③	[立ちK・近距離立ちS] Ⓒ▶インペリアルレイ（・空中ダッシュ×2）・HS	[illegible]
COMBO ④	ダスト～ホーミングジャンプ・HS Ⓒ▶K独りにしないでください（→着地）・[立ちHS→魚を捕る時に使ってたんです]×2	104
COMBO ⑤	しゃがみHS（カウンターヒット）Ⓒ▶ただの明かり～（・ダッシュジャンプ）・S Ⓙ▶[P・S・HS]	[illegible]
COMBO ⑥	独りにしないでください・[近距離立ちS・しゃがみS] Ⓙ▶[S→P→S] Ⓙ▶[S→HS]	146
COMBO ⑦	[立ちK・近距離立ちS・しゃがみHS] Ⓒ▶魚を捕る時に使ってたんです Ⓕ▶（・ダッシュ）・[立ちK・遠距離立ちS] Ⓒ▶魚を捕る時に使ってたんです	[illegible]
COMBO ⑧	通常投げ・魚を捕る時に使ってたんです～Ⓕ▶（・低空ダッシュ）・HS（・着地）・遠距離立ちS Ⓒ▶魚を捕る時に使ってたんです	[illegible]

CPUの刺客10人を打ち破り、華麗なるクリアを目指そう。初心者は必見だぞ。

VS.CPU戦指南



対戦に向けての練習をしたくなったり、または対戦相手に恵まれなかったときはCPU戦を楽しもう。ここで負けては元も子も無いので、

CPU戦の基本知識

コインを入れてスタートし、お気に入りのキャラを選んだらCPU戦の始まり。または対戦に勝ったときにCPU戦をやることになるぞ

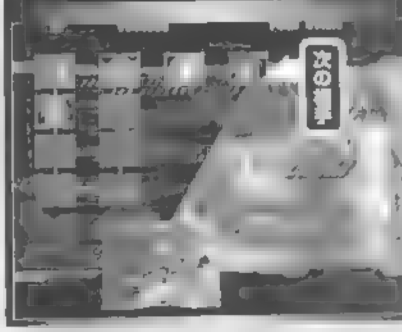
「GGXX」のCPU戦で相手にするキャラの数は10人。右の写真のすごろくのようなものは、闘った相手か分かるようになっている。次に闘う相手か画面右側のマスに入り、倒すと左側のマスに埋まっていく。マスがすべて埋まるとラストに控えているイノが登場という形になっている。

次にCPU戦での得点計算について説明しよう。ラウンド中は、攻撃をヒットさせるか（技ごとに決められた点数）、連続技を決めると（ヒット数＋α）それに応じて点数が加算される

そして相手キャラに勝利したときには、時間や体力などに応じたボーナスが一気に入るぞ。どれも2ラウンド分の合計で計算される（各項目の点数は以下の数値を参照）

- TIME BONUS：残タイムの合計
  1カウント＝500点
- LIFE BONUS：残体力の合計
  MAX50000が2ラウンド分
- PERFECT BONUS：無傷で勝利した回数
  1回30000でラウンド分
- ALL：上記三つの合計

出現キャラルート



M.O.M MODE【5ボタンを押しつつSTART】

爽快感抜群のスコアアタック。それがM.O.M（メダル オブ ミリオネア）MODEだ！

M.O.M MODEでは、敵に攻撃をヒットさせることによって勲章が出現する。この勲章は大きさ……決まっており、最も大きいものは……と点数になるため、スコアアタックが非常に面白い。

また、M.O.M MODEは相手キャラと1ラウンド勝負になっていて、勝利しても体力は回復しないのが特徴。条件付きで出現する食べ物を取って……るしかない、厳しいサバイバルモードでもあるのだ。なお、相手キャラは20人で、最後は必ずイノが登場するようになっている。



M.O.M MODEでは画面下部中央に新たなゲー……ージは0～5レベルまであり、……中は敵を攻撃しても勲……が無くなると0レベル……ちなみに、フィ……



こいつがオススメキャラ！

……を持つチップ。普段はしゃ……、フィーバー状態……で勲章を稼ごう。しゃがみ……補正を掛けるのがポイントだ。サイクバーストも併用すれば万発減砕を決めまくれるぞ！



CPUの好きな攻撃パターンを見切れ

キャラクター別対策

あまり動きに特徴が無く、ガードが固かったり突然暴れ出したりするCPU。しかし、反撃の機会は絶対に見逃さないように!



後半の敵はガードが固い。ダメージを与えにくく、なかなか倒せない



反撃ポイントをしっかり覚えよう

CPU戦のキャラ対策というのは、反撃ポイントを見逃さないことと、得意連係をくらわないようにすることである。反撃できるところを見逃さなければ確実にダメージを与えられるし、よく使ってくる連係や行動を知っていれば、それに対処することで無駄なダメージを受けずに済むからだ。特に後半の相手はガードが固くなるため、こういった知識を有効活用しないと、なかなかダメージを与えにくい。さらに、これといった全キャラ共通の有効なパターンが少ないので、それぞれの動きに手堅く対処していかないと、毎回安定して勝つことができないぞ。

CPUキャラの
[illegible]
[illegible]
をチェック

SLAYER スレイヤー

連続技を狙ってくるのですぐに負けやすい 狙い目は連続で出してくるDステップ 突進中に連続技を入れよう 後はスライディングも最大級の反撃チャンス。絶対に見逃さないこと。

BRIDGET ブリジット

ロジャーラッシュを絡めた連係はガードでしのぎ、キックスタート マイ ハートへ反撃を狙おう(派生技がほぼこない)。また、➡+Pには覚醒必殺技が仕込んであるので、足払い重視で闘おう

ZAPPA サッパ

無念依時は、中段攻撃、空中ダッシュ、こんにちは三匹のムカデが多い。垂直ジャンプでけん制するのが安全だ。剣は痛そう、っていうか痛いと

ジャンプ攻撃が多め。痛そう、っていうか痛いは派生技をガード後に反撃だ。犬は基本的に無念依と同じ。ジャンプから攻めよう。幽霊はジャンプHSとそのまま帰ってこないで下さいが多い。幽霊が厄介なので空ジャンプ投げで対処していく。ラオウはしゃがみガードで安定だ。

SOL BADGUY ソル=バッドガイ

基本攻撃力が高いので嫌な相手 狙い目は3回セットのガンフレイム、ジャンプ攻撃でカウンターヒットを狙いたい なお、ダッシュからのしゃがみK→タイランレイブver.βには注意

KY KISKE カイ キスク

地上、空中ともにスタンエッジが厄介なので、ダッシュはあまりしないこと。また、ガトリングからグリードセバーがくるので立ちガード 反撃は覚醒必殺技とスタンディッパーが狙い目だぞ

MAY メイ

イルカさん・横や足払いが突然くるので接近しない方がいい。狙い目は相手のジャンプ。➡+Pで迎撃を狙おう(ガードされることが多い)。そのうちジャンプDを空振りするので反撃しよう

MILLIA RAGE ミリア=レイジ

すべての必殺技を使ってくるので、的が絞れず対処に苦労する相手。基本的には垂直orバックジャンプでリーチの長い攻撃を出せばOK。ウィンガーをガードできたら反撃しよう。

EDDIE エディ

インヴァイトヘルがかなり厄介なので、➡+HSに注意しつつ2段ジャンプで攻め込もう。背後に着地するとシャドウギャラリーをかわせるので反撃だ。アモルファスも見逃さずに反撃しよう

POTEMKIN ポチョムキン

防御力が非常に高いため、攻撃を受けると挽回しにくいので注意。地上接近はポチョムキンバスターをくらいやすいのでジャンプから攻めよう。なお、反撃はハンマフォールが狙い目だ。

CHIPP ZANUFF チップ=ザナフ

斂式転移でかく乱されやすいが、防御力が低いので楽に勝てる ジャンプの着地に攻撃を置いておくことと、αブレードにできるだけ反撃を入れるようにすれば負けることは無いだろう

FAUST ファウスト

槍点遠心乱舞を多用してくるのでガードを固めて闘おう。槍点遠心乱舞、こーいんぐまいうぇい、刺激的絶命拳などは反撃を狙おう 相手がジャンプしたら蹴りきやすいのでガードしよう

BAIKEN 梅喧

畳替しを2回繰り返すことが多い(前走の後にもやってくる)。1回目を近距離でガードしたら打撃を出してみよう。反撃ポイントは空中畳替しの着地と鉄斬扇で、確実に狙えるようにしよう。

JAM KURADOBERI 蔵土縁紗夢

龍刃や逆鱗、兆脚鳳凰昇、ダッシュから➡+HSなどを使ってくる。いずれもガードしてしまえば反撃可能な場合が多いので、画面端近くで闘うようにすれば楽。立ちガード重視で立ち回ろう

JOHNNY ジョニー

たまにくる覚醒必殺技と➡+HSが脅威だが、基本的に攻撃をあまりしてこないので楽。ミストファイナーは上→中→下段の順番にくるので、ここは確実に反撃していこう。

AXL LOW アクセル=ロウ

動きは緩慢だが、ジャンプ攻撃で攻めると天放石上段で取られてしまう。空ジャンプ投げでいこう また、ダッシュを見たら手を出さないこと。鎌閃撃や百重鎌焼で一気に体力を奪われるぞ。

ANJI MITO 御津闇慈

覚醒必殺技と陽をくらうと痛いので、地上で闘うようにするといい。地上では風神が多いものの、逆にそれ以外は怖くない。打撃を連打して割り込むことを意識すればさほど問題は無いだろう

VENOM ヴェノム

攻撃力が低いのでそこまでキツイ相手ではないが、ガードがかなり固いため長期戦になりがち。たまにくるダークエンジェルと、ボールを四つ生成した後の打ち出しは高威力なので注意しよう

TESTAMENT テスタメント

覚醒必殺技と設置系の技は厄介だが、全体的に動きが緩慢でガードも甘い。ジャンプ攻撃から攻めるといい。なお、グレイヴディガーをガードした後は必ず打撃を出そう。ヒット率が高いのだ。

DIZZY ディズィー

二つの覚醒必殺技が厄介 素早く判断し、インペリアルレイはフォルトレス、ネクロ怒った場合はジャンプしよう 魚を捕る時使ってたんです に注意しつつダッシュから攻めれば楽に倒せる

自キャラの有効な技を覚えよう
自キャラの方針

CPUに効果的な技や連係は、対戦でも役に立つものが多いぞ。操作を手になじませて、華麗な勝利をもぎ取れるように頑張ろう



当たる技は何か？

攻撃に特徴のある「GGXX」では、CPUに有効な技や連係がキャラごとに千差万別。有効な技でもガードされることは多く、執拗に狙っていくことが重要。そしてそこから連続技を決めることがカギ。ガードが固い後半のCPUに対しては、連続技で体力を減らさないと、いつまでたってもらちが明かない。そこそこ威力のある連続技をチェックして練習してみよう（対戦攻略頁参照）。

CPUキャラに有効な技、連係をチェック

スレイヤー
- ●近距離立ちS→遠距離立ちS
- ●Dステップ→クロスワイズヒール

ダッシュで接近し、近距離立ちSからの連続技を狙おう。ガードされたらDステップかダッシュのどちらかに連係させよう。ダッシュからの血を吸う宇宙も有効

- ●抗鬱剤
- ●ケミカル愛情

二つの飛び道具を遠距離で連発しよう。抗鬱剤は空中からも使うといい。攻めを練習するならケミカル愛情を当ててからの起き攻めをやってみよう

ブリジット
- ●遠距離立ちS→YOYO配置
- ●ロジャーラッシュ→連続技

近距離立ちSからヨーヨーを設置し、再度遠距離立ちSを出してロジャーラッシュへ。その後はジャンプなどをしてロジャーをまとわりつかせればいい

- ●（紙）しゃがみK→しゃがみS→足払い→こんにちは三匹のムカデ
- ●（剣）近づくと逃げます
- ●（剣）痛そう、っていうか痛い
- ●（幽霊）遠距離立ちS→そのまま帰ってこないで下さい
- ●（ラオウ）➡+HS→ダークネスアンセム

ラオウになるのを最優先で考えつつも、霊魂を稼ぐ行動でかなりの体力を奪える。無憑依時は投げと連続技を狙い、[illegible]ので[illegible]設置を出しまくろう。幽霊も楽。遠距離立ちSをダッシュから連発し、飛び道具を出していけばOK。犬は操作に慣れないと効果的に使えない。雇まれる!!で無憑依に戻すのが無難だ

ガイ
- ●（立ちHS→バンディットブリンガー）×n
- ●ガンフレイム

バンディットブリンガーからの連続技を練習できるCPU戦。また、遠目からのガンフレイムは立ち回り、起き攻めの両方でヒット率が高いぞ

- ●（遠距離立ちS→グリードセバー）×n
- ●スタンエッジ（足払い→スタンエッジ含む）

グリードセバーは後半戦ではガードされやすい。ガードされたら足払い→Sスタンエッジ→遠距離立ちSグリードセバーとループさせよう

- ●遠距離立ちS→イルカさん・横
- ●ダッシュ足払い→超絶閃絶きりもみ大旋風

リーチの長い遠距離立ちSからイルカさん・横でガンガン突っ込んでいこう。また、ダッシュ足払いからのヒット確認も練習するといい

- ●ダッシュ足払い→ラストシェイカー
- ●ダッシュしゃがみS→しゃがみHS→空中連続技

足払い→ラストシェイカーでダメージを与えよう。ガード時もカードからのスカ[illegible]しまり、しゃがみSの連続技が高威力[illegible]

エディ
- ●しゃがみS→Sインヴァイトヘル
- ●エディ連係

基本はインヴァイトヘルで間合いを保ちつつダウンさせていく。分身との連係は操作に慣れるまで難しいが、対戦攻略ページを参照して練習しよう。

- ●（遠距離立ちS→メガフィスト）×n
- ●ポチョムキンバスター

メガフィスト連発で簡単にダメージを与えられる。ガードが固いようなら、空ジャンプからポチョムキンバスターを狙っていこう

- ●ダッシュ足払い
- ●列掌→蘭砕→穿踵

ダッシュ足払いの先端当てが有効。ヒットしたら[illegible]

ファウスト
- ●遠距離立ちS→槍点遠心乱舞
- ●遠距離立ちS→何が出るかな？

遠距離立ちSから槍点遠心乱舞につないだ場合は、そのまま前方移動で数回攻撃するのもいい。何が出るかな？は気分が向いたら使おう

- ●ダッシュ足払い→疊替し
- ●立ちHS→蚊鉤

足払いから疊替しまでつなぎ、ヒット時は空中連続技へ。蚊鉤の方は連発が基本。[illegible]回復されないため、連続技を入れ[illegible]

- ●ダッシュ立ちK→しゃがみHS→雛刃
- ●投げ

ダッシュ立ちKやダッシュ遠距離立ちSから雛刃につなぎ連続技で攻める。ガードが固いときは投げ[illegible]ロマンキャンセル連続技を狙おう

ジョニー
- ●➡+K→空中連続技
- ●空ジャンプ着地投げ→空中連続技

➡+Kを連発し、ヒット時は空中連続技へ。空ジャンプからのスカし投げも有効だ。後は立ちHS→[illegible]キャンセルや連続技の練習をしよう

- ●鉄閃撃〜曲鎖撃
- ●しゃがみHS→➡+HS

鉄閃撃→曲鎖撃は相手が近ければ遠距離立ちSや足払いをキャンセルして出すといい。しゃがみHSからの連係[illegible]

- ●ダッシュしゃがみP→近距離立ちS→足払い
- ●起き攻め

相手に接近して、ガトリングから足払いを決めて起き攻めをしよう（対戦攻略ページ参照）。また、[illegible]の相手にジャンプSの先端[illegible]

ヴェノム
- ●ボール生成
- ●ダークエンジェル

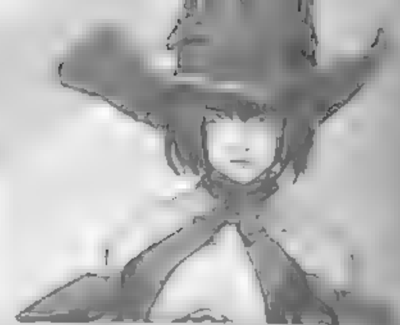
[illegible]距離を取り、K生成→P生成後すぐに立ち[illegible]出す。これを繰り返せばいい。ダークエンジェルは遠目から出すとヒットしやすい。

テスタメント TESTAMENT
- ●立ちHS→エグゼビースト
- ●起き攻めのHITOMIorゼイネスト

基本的に立ちHS→エグゼビーストをひたすら繰り返すだけでOK。また、起き攻めで設置系の技を出してガードを固めると、勝手にくらいやすい

- ●立ちK→しゃがみHS→魚を捕る時に使ってたんです
- ●はじめはただの明かりだったんです→空中連続技

立ちKからのガトリングで魚を捕る時に使ってたんですを基本にし、ガードされたときははじめはただの明かりだったんですにつないでいこう

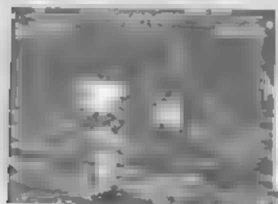


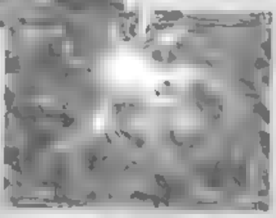
ここまで来たら負けられない！

LAST BOSS I-NOを倒せ!!

イノの特徴と対策

イノはテンションゲージを惜しみなく使ってくる強敵だ。また、その動きは特徴的で、ガードもかなり固めた。自分が地上にいるとダッシュ連発やHSをさする手で接近し、ジャンプしていると空中ガトリングや限界フォルテッシモで迎撃してきやすい。人間相手の対戦より、こちらの動きに反応するCPUの方が厄介なくらい？





具体的なパターン

では、イノに有効なパターンを三つ紹介しよう。

●パターン1：空ジャンプ投げ

これが最も手堅い戦法。イノに向かって空中ガードをしながら跳び込み、着地で投げるのだ。空中迎撃されてもダメージを受けず、着地投げはあまり対処されないのだ。まずはこれでダウンを奪って、パターン2へ移行してみよう。

●パターン2：起き攻め

イノは起き上がりに➡+Pを出してくることが多い。起き上がりに少し遅らせて下段攻撃（➡+Pをつぶせるなら下段でなくても可）を重ねたり、前ジャンプで跳び越して背後から投げを決めよう。特に下段攻撃からは連続技チャンス！

●パターン3：空中迎撃

テンションゲージが無いときはジャンプ攻撃を高めで出して跳び込むのも有効。迎撃しにきたところにカウンターヒットを取れ、さらにダウン復帰後に再度攻撃してくる。自分ももう一度ジャンプすれば、カウンターヒットを何回も取れるのだ。

なお、3回連続で出してくるケミカル愛情とHS狂言実行は反撃を入れられる数少ないチャンスだ。確実に反撃していこう。



パターン①



パターン②

起き上がりに少し遅らせた攻撃位置の低い技でカウンターヒットを狙えるぞ。



パターン③

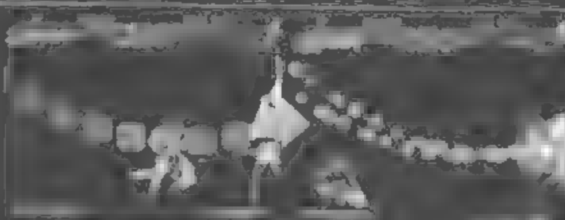
ジャンプ攻撃を高めで出……ットが取れたらチャンス……

イノの「メガロマニア」を徹底攻略

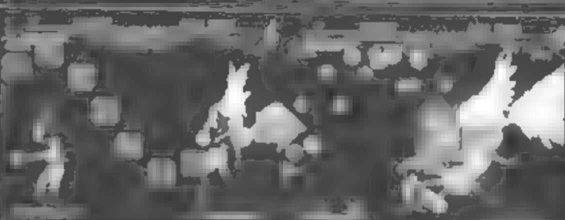
最終奥義の性質

メガロマニアはやられ状態からでも発動できる技で、後方に大きくジャンプした後、弾道の照準設定が見え、しかるのちに大量かつ高速の弾を射出する技。この技はダメージが非常に高く、たとえガードしても（フォルトレスでも）ケズリダメージが半端じゃない凶悪な技だ。照準通りに発射されるが、一度触れてしまうと弾が収束してくるので触らないように。三つある弾道を最後までかわしていけるようになろう。

なお、出始めから終了まで完全無敵で、フォースロマンキャンセル対応技（弾道を変化させる）だ。テンションゲージに注意して避けよう。



パターンA



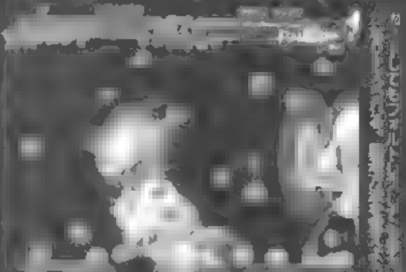
～対処法～

パターンB



～対処法～

パターンC



～対処法～

……やや遅目でハイジャンプ空中ダッシュでもいい。

ENING — 194
IDGET — 196
SLAYER — 197
I-NO — 198
ZAPPA — 199
SOL BADGUY — 200
KY KISKE — 200
AXL LOW — 201
JAM KURADOBERI — 201
EDDIE — 202
MILLIA RAGE — 202
VENOM — 203
POTEMKIN — 203
BAIKEN — 204
ANJI MITO — 204
CHIPP ZANUFF — 205
FAUST — 206

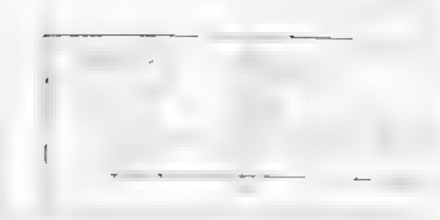


GRAPHIC ARTS

OPENING

オープニング

まずはオープニングの原画を掲載！　カメラアングルの指定や、トリミングされた画像全体を見ることができるぞ。

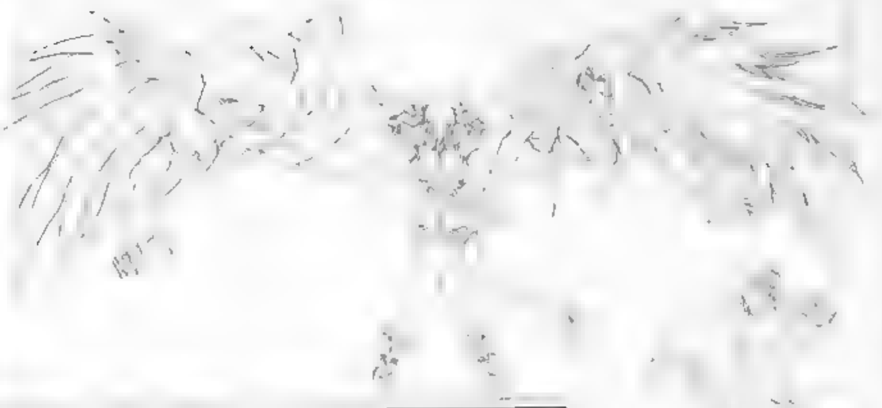


パースの付いた絵は、消失点が書きこんであるのか分かるだろうか？





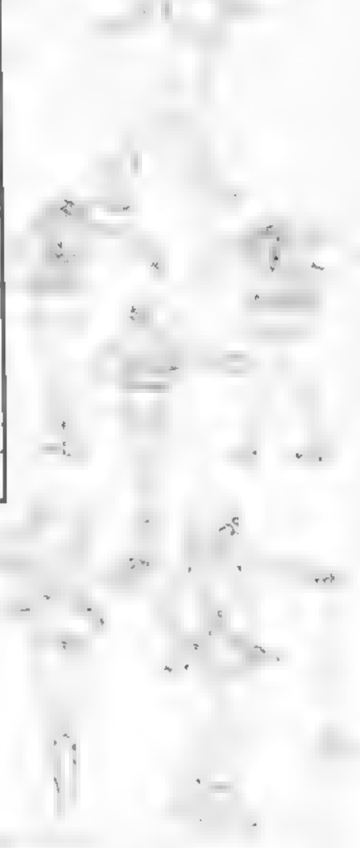
手の表情にも微妙な色気が漂う







鍵を握るテスタメント。その表情は、なぜか哀しげだ





Bridget

ブリジット

少女より少女らしいキャラ、ブリジット少年。そのディティールから匂い立つ、さわやかフェロモンを感じて下さい。





ブリジット

Slayer
スレイヤー

今川演出風のパワフルさを感じるスレイヤー。スラッシュメタルよりゴシック寄りのキャラか？



ハイプも年代物のようだ。永劫といえる刻を、共に歩んできたのだろう。

[illegible]な身体のねじれが、その[illegible]勢[illegible]を表現する





いつも[illegible]ヒルでとまけ[illegible]表情である[illegible]と[illegible]ス[illegible]イヤーの[illegible]様なのだろう

I-no

名称はブライアン=イーノの影響を感じるが、風体のインスピレーションは椎●林●からだろうか？　その仕草は皆艶っぽい。





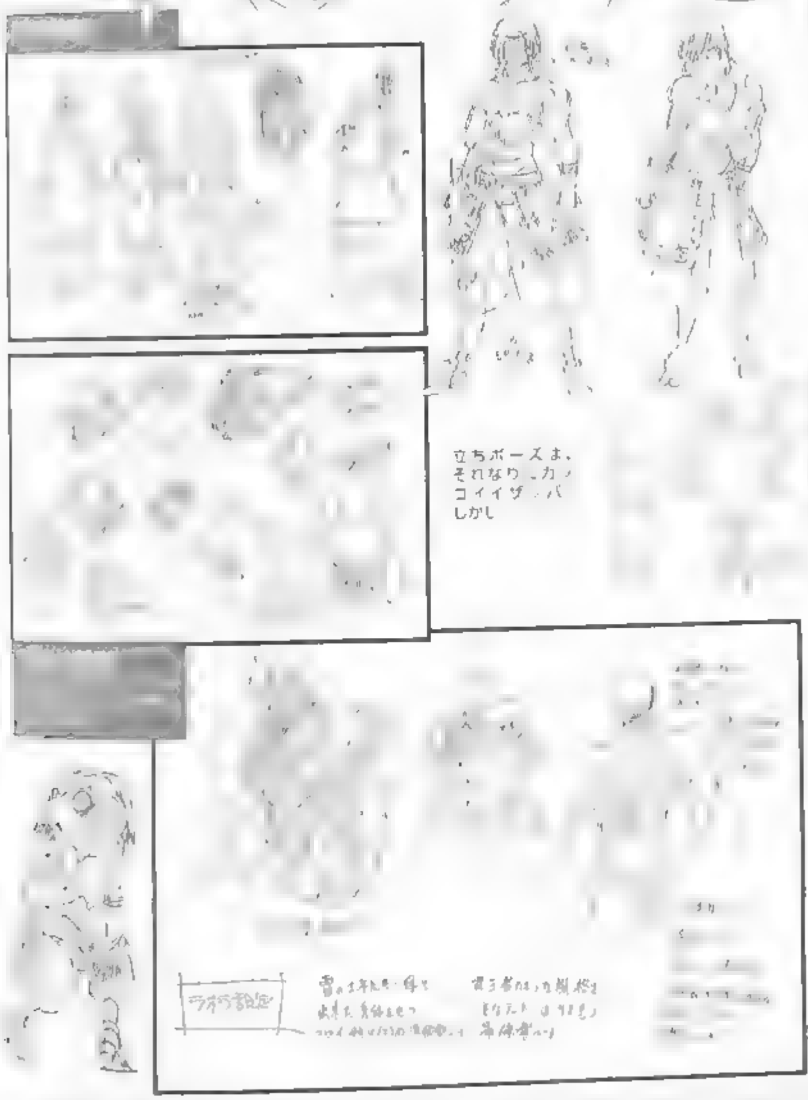
小道具や下着類も、細かい設定がなされている。

ギターはベルトではなく、イノの「力」で吊っているようだ。

Zappa

とにかく技がグロいザッパ。映画「エクソシスト」の影響を強く感じる。名称はフランク=ザッパからか？





立ちポーズは、それなりにカッコイイザッパ しかし

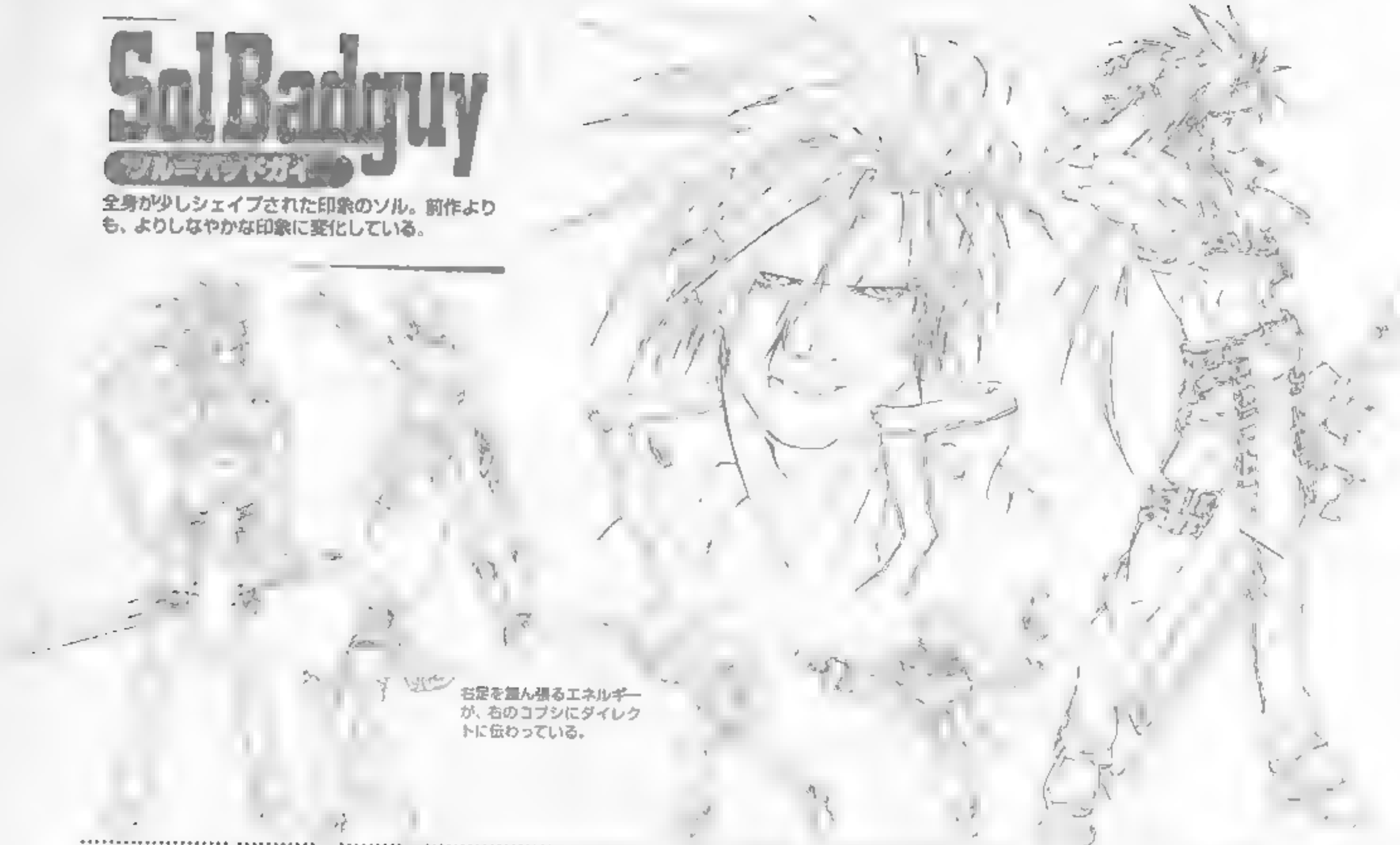


デザインのポイントにハートマークを使っているのは 何かテーマを抱えているのだろうか？

Sol Badguy

ソル＝バッドガイ

全身が少しシェイプされた印象のソル。前作よりも、よりしなやかな印象に変化している。



右足を踏ん張るエネルギーが、右のコブシにダイレクトに伝わっている。

Ky Kiske

カイ＝キスク

少し険しい表情のカイ。片手を上げているのは、ソルの挨拶に返事をしようとしているところ？



全体の印象に、それほど大きな変更は無いカイ。

にらみつける視線の先には、やはり「彼」がいるのだろうか？



Axl Low

アクセル=ロウ

「ロック青年」としてのさわやかさが漂うアクセル。鎖鎌を持つ手の表情が素晴らしい。

上のボツになったイラストでは、少しネガティブな表情を見ることができる



蔵土縁 紗夢

クラドベリ=ジャム

腰から下の重心の乗せ方が見事な紗夢の全身ポーズ。腰のヒネリや服のシワなどがキレイに表現されている。

挨拶のポーズに少し大人びた表情が伺える、紗夢の顔アップ原画





動きのある動作描写に、しなやかさが見られる

Eddie

ザトーの身体を乗っ取ったエディ。全身イラストも、「支配」をテーマに描かれているようだ。





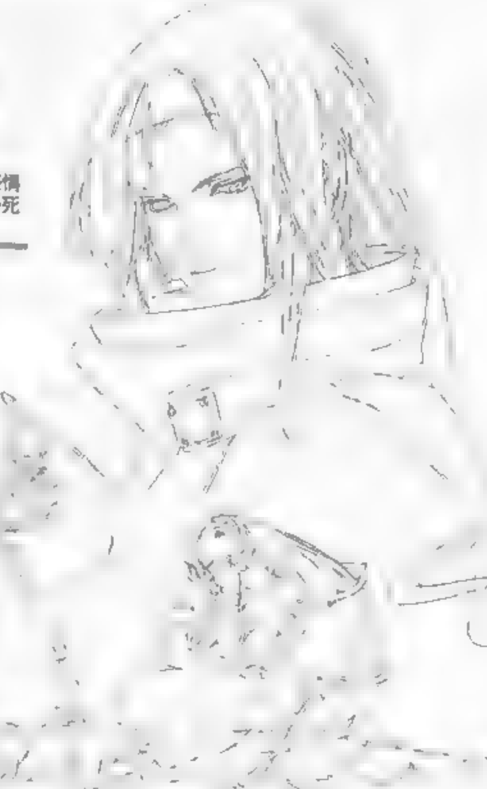


エディがメインとなったため、より人間離れした技を出すようになった。

Millia Rage

少し冷たい表情を見せるミリア。相変わらず感情を表に出すのが苦手なのか、それともザトーの死が何らかの影響を与えているのか。







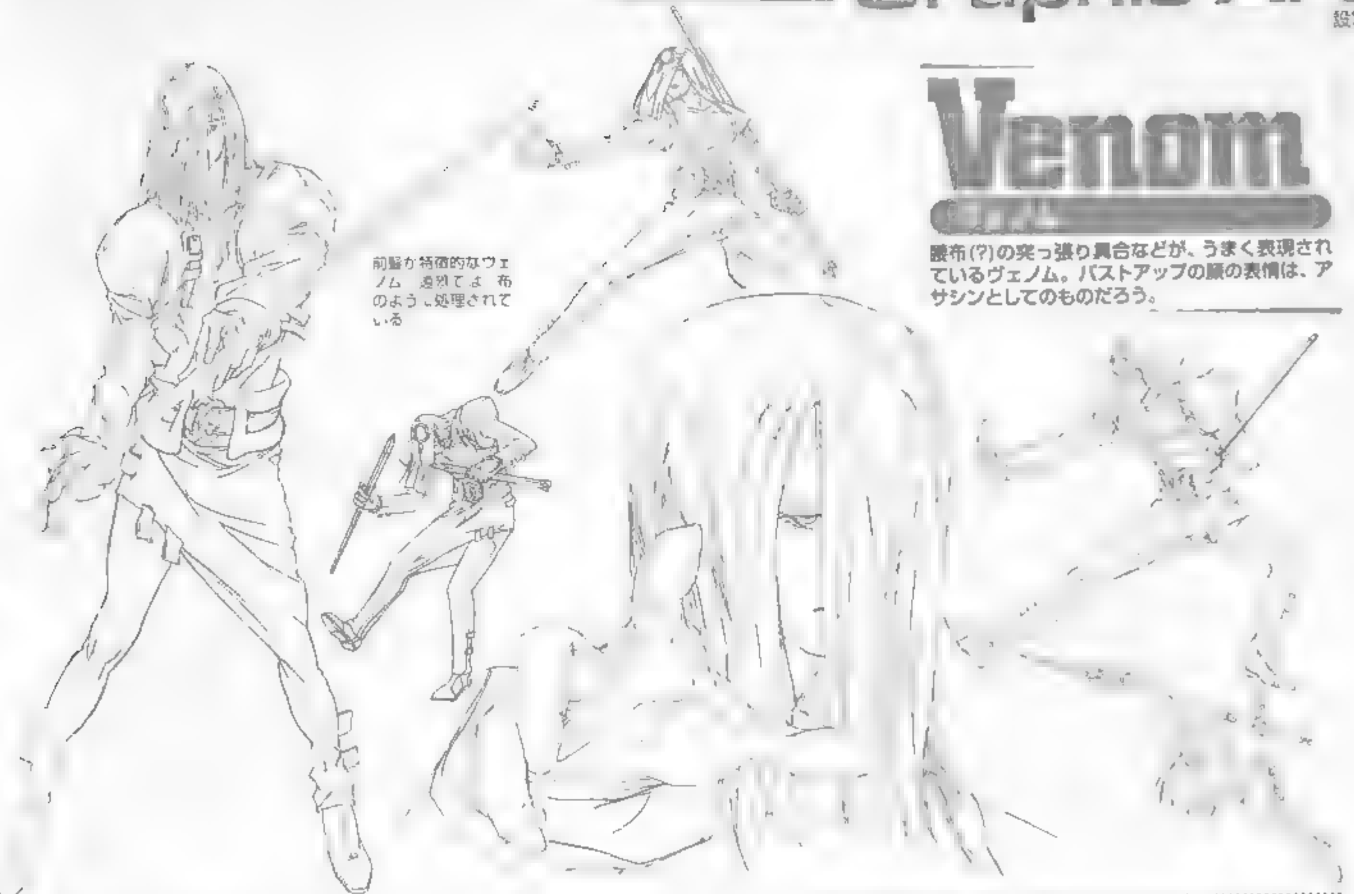
髪の流れが美しいミリアの全身イラスト。

多彩な髪の表情がミリアの技の特徴

Venom

ヴェノム

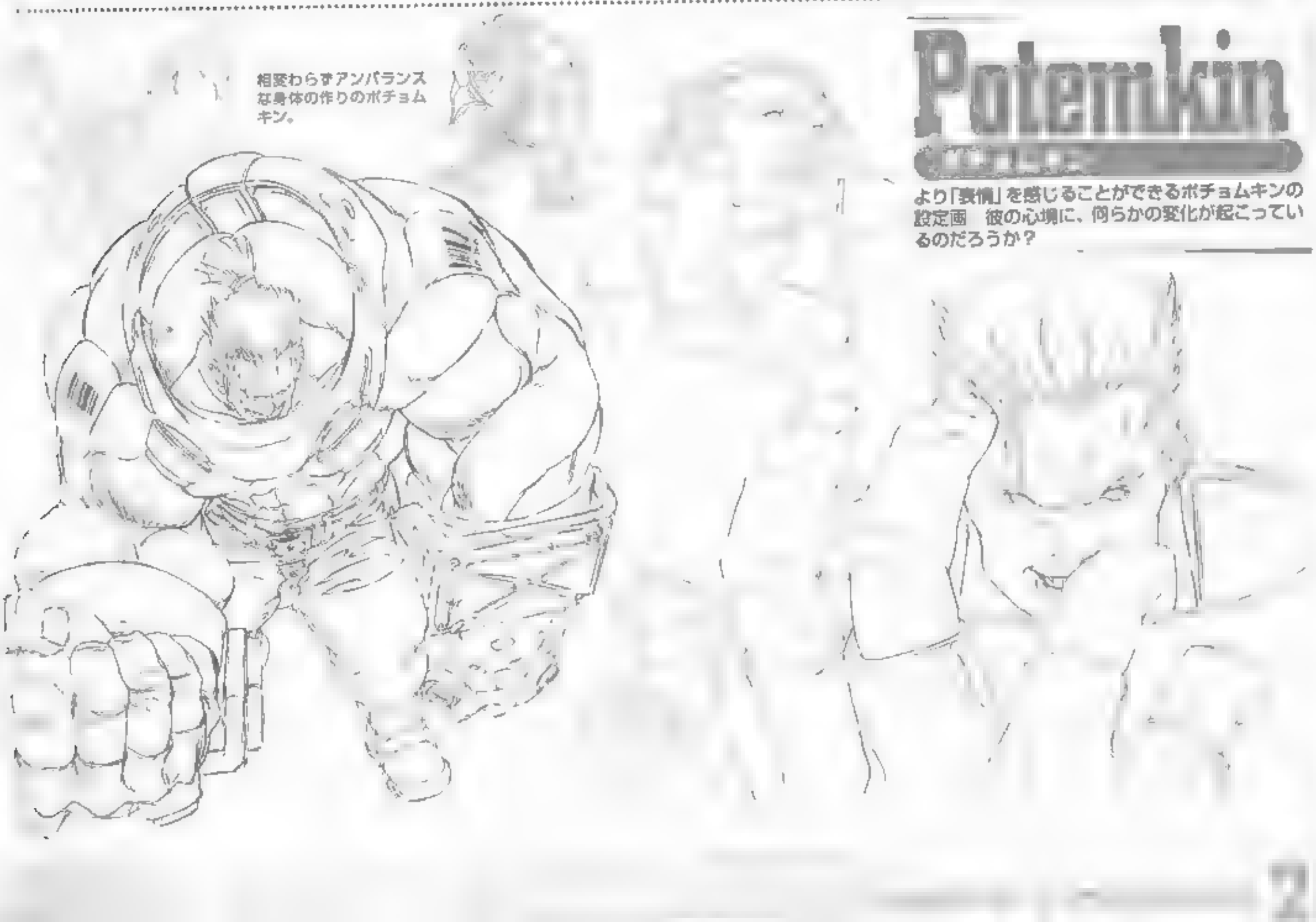
腰布(?)の突っ張り具合などが、うまく表現されているヴェノム。バストアップの顔の表情は、アサシンとしてのものだろう。



前髪が特徴的なヴェノム　透明てょ　布のように処理されている

Potemkin

より「表情」を感じることができるポチョムキンの設定画　彼の心境に、何らかの変化が起こっているのだろうか？



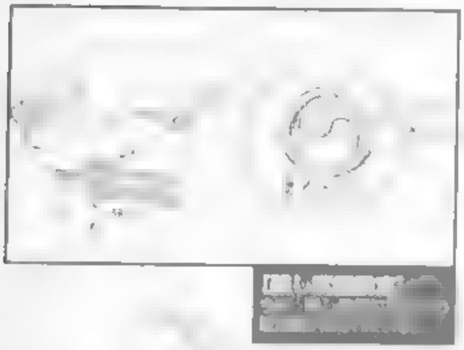
相変わらずアンバランスな身体の作りのポチョムキン。

梅喧

バイケン

「アシア美人」的な丸みのある骨格か際立つ梅喧
刀に手をかけた全身ポーズからは、冷たい色気が
漂う。





少し悔しげな表情を見
せる梅喧。その意思は
誰に向けられたもの？

隠し武器の鎖の それか効果
的 表現されている 梅喧
の全身イラスト

御津 闇慈

ミト＝アンジ

相変わらずひょうひょうとしたイメーシの闇慈。
全身イラストでは上半身の締まった筋肉の流れが
表現されている。



顔のア ツ 首から
肩の筋肉か凄。

左は 全
身 ー ス
か 色気を
強調 過ぎ
たのか？

Chipp Zanuff
チップ＝ザナフ

少しビジュアル系が入った(?)チップのイラスト。
見下す視線の先は、誰を見ている？

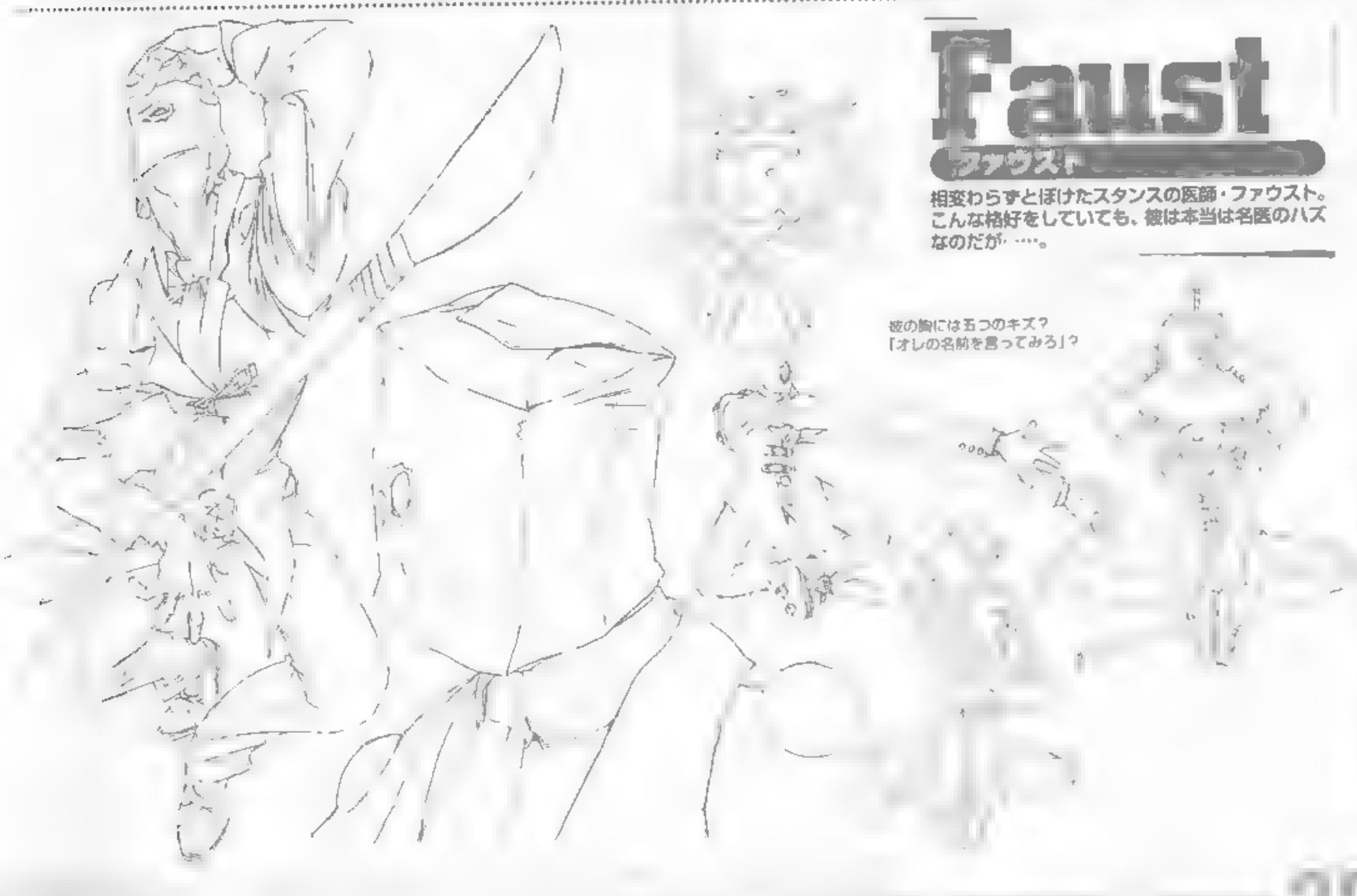


少し無機質になった表情は、田島●宇風？

新たな原画は「ニンジャ」らしい躍動感に満ちたものだ

Faust
ファウスト

相変わらずとぼけたスタンスの医師・ファウスト。
こんな格好をしていても、彼は本当は名医のハズなのだが……。



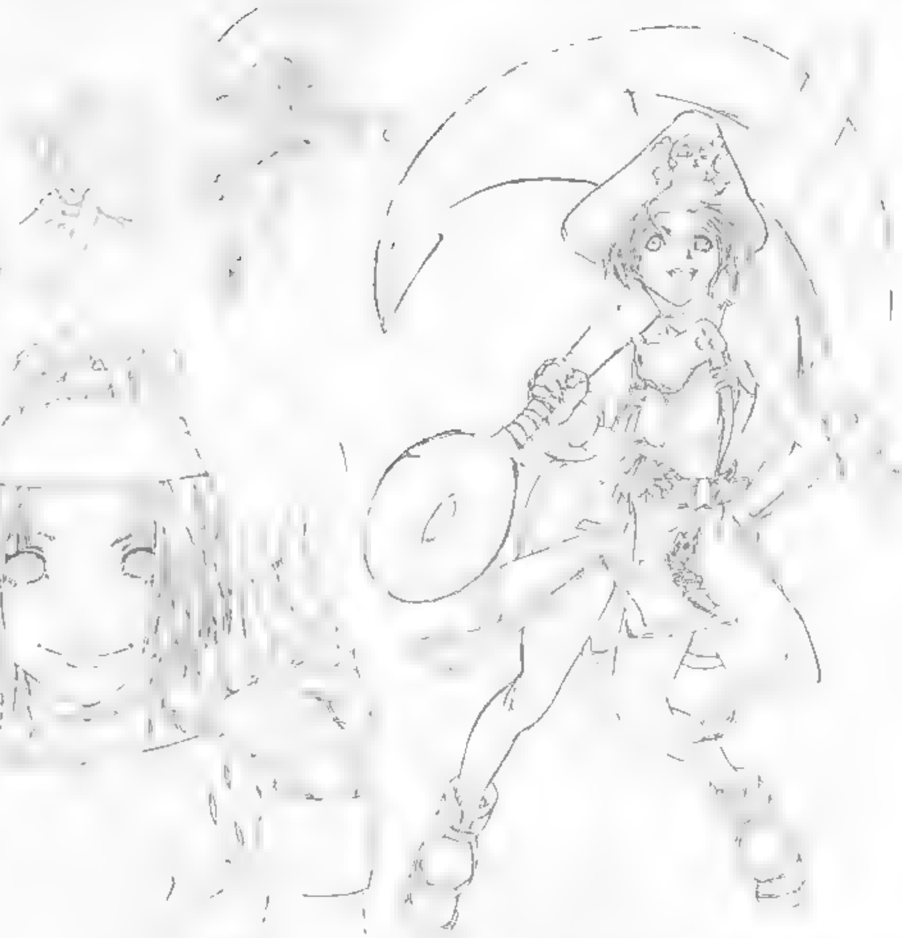
彼の胸には五つのキズ？
「オレの名前を言ってみろ」？

May

ボディラインには、さほど変化が見られないメイ。
子供らしい元気さが指先まで伝わっている。

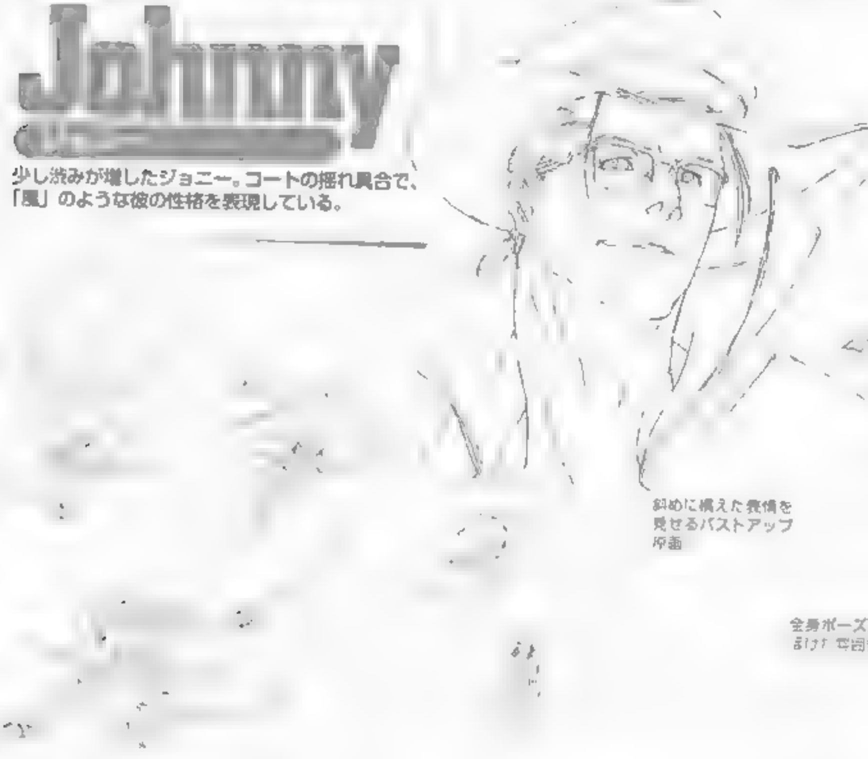


イカリの重さと子供らしい躍動感が同時に伝わってくる。

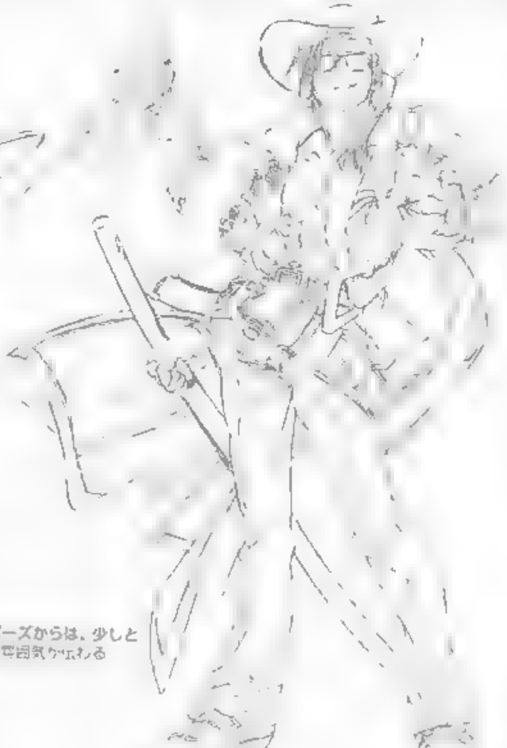


Johnny

少し渋みが増したジョニー。コートの揺れ具合で、「風」のような彼の性格を表現している。



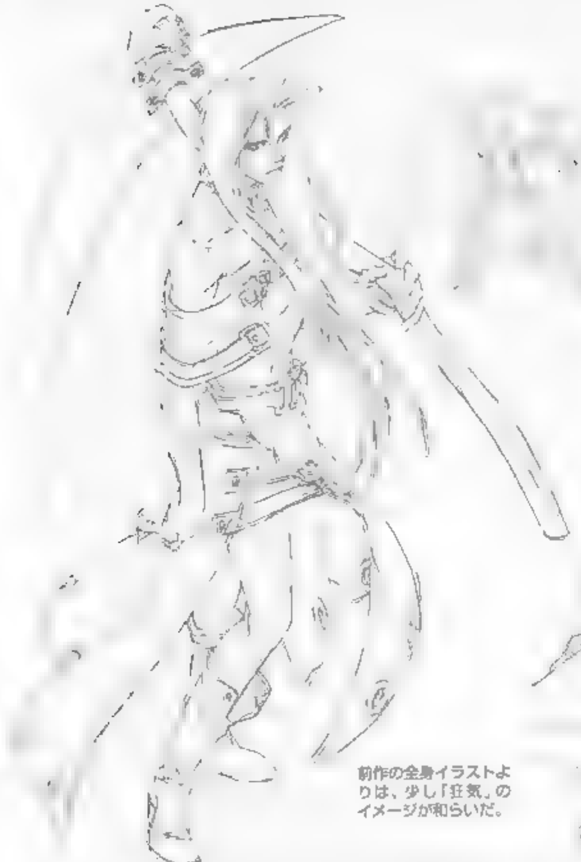
斜めに構えた表情を見せるバストアップ原画



全身ポーズからは、少しとぼけた雰囲気が伝わる

Testament
テスタメント

全体的な雰囲気が和らいだ気がするのは、ディズィーの存在があるからなのだろうか？

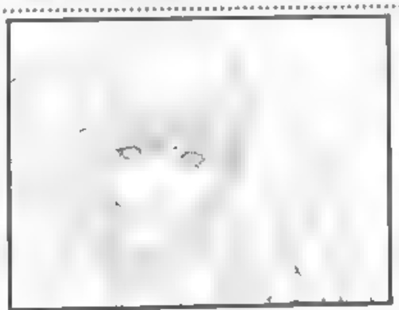


前作の全身イラストよりは、少し「狂気」のイメージが和らいだ。



Dizzy
ディズィー

少しふくよかさを感じるディズィー全身イラスト。顔の表情は、少し心の余裕を感じさせるものになっている。



左上の絵は、ボツになった顔イラスト。少し表情が「強い」印象になっている。





「癒し」を感じるディズィーイラスト。

Dizzy's Guardian Spirit

守護霊

ディズィーの守護霊であるウンディーネとネクロの新規設定画を初公開！ディテールがよくわかるものになっている。



UNDINE

テーマとして「人間の業」を表現しているようにも見えるディズィーの守護霊。ウンディーネはさしずめ「良心」だろうか。

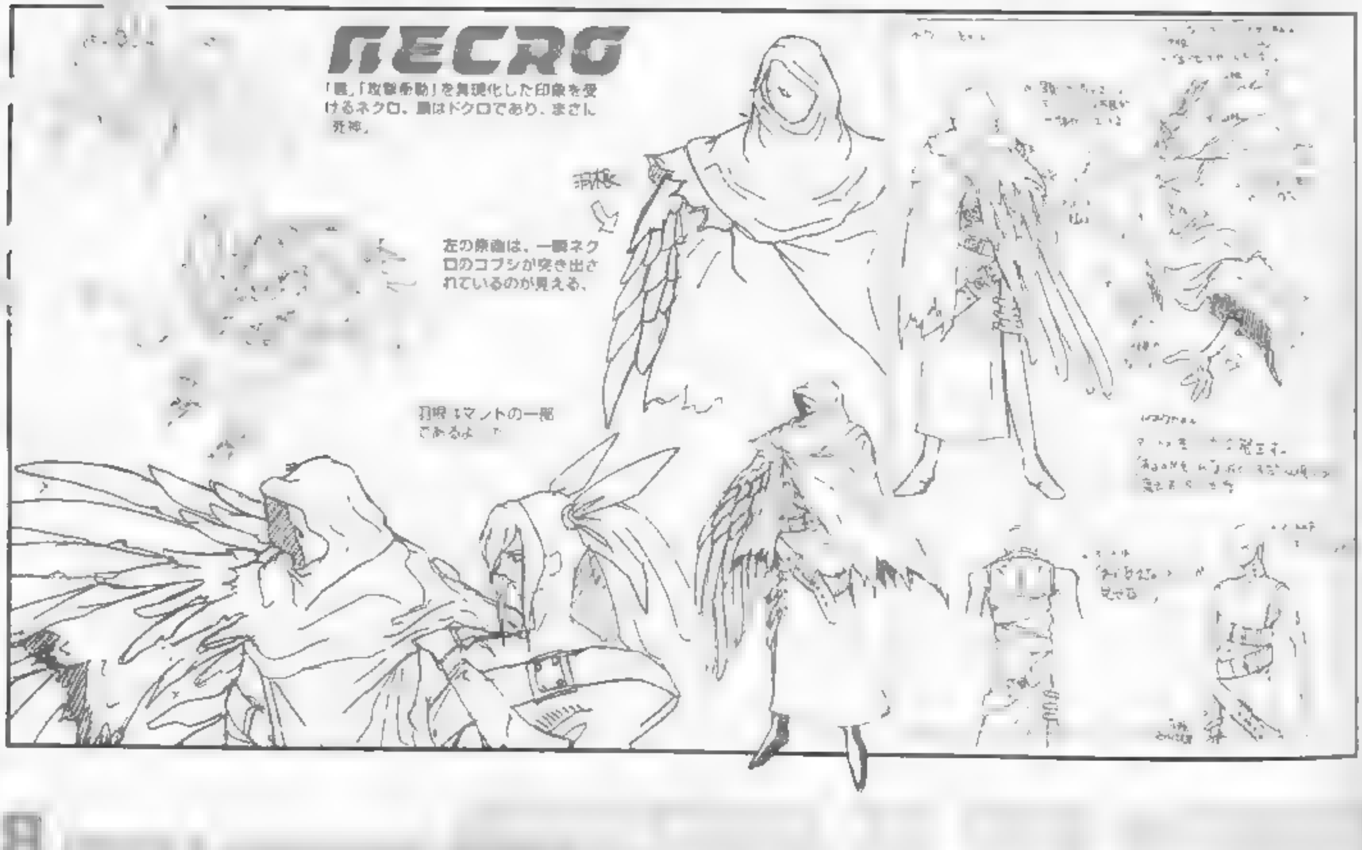


NECRO

「罪」「攻撃衝動」を具現化した印象を受けるネクロ。顔はドクロであり、まさに死神。

左の原画は、一瞬ネクロのコブシが突き出されているのが見える、

羽根はマントの一部であるようだ



守護霊



DATA LIST

リスト用語解説

※発生、持続、硬直、無敵時間など、時間に関する数値の単位はすべてフレーム（1フレーム＝約60分の1秒）。※攻撃力やテンションゲージ増加量の補正などはP221からのデータを参照のこと

●性能

●攻撃力

●ガード方向

●キャンセル

●発生

●持続

●硬直

●硬直差

基礎ダメージ補正

から通常技へ移行可能

SLAYER スレイヤー

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
K	28	26	3	立 屈 空F	CJR	7	3	8	+3	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	32	26	3	立 屈 空F	CJR	13	2	7	+5	
しゃがみ [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	※1
P	4	4	1	立 屈 空F	連CR	5	2	6	+2	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	※2
[illegible]	28	26	3	立 屈 空F	CJR	10	9	12	-11	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	※3
ジャンプ P	10	14	1	立 空	連CR	5	3	9		
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		
S	20	26	3	立 空	CJR	4				※4
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	18		
D	40	26	3	立 空	CR	7	5	32		※5

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差
[illegible]	44	38	5	立 屈 空F	RF	8	6	[illegible]	[illegible]
6+K	22	26	3	立 空	R	16	5	8	[illegible]
[illegible]	40	38	5	立 屈 空F	CR	[illegible]	6	[illegible]	[illegible]
足払い	30	26	5	屈	R	9	21	[illegible]	[illegible]
[illegible]	22	26	3	立 空F	R	22	[illegible]	[illegible]	[illegible]
DAA	25	26	3	立 屈 空	R	18	6	17	[illegible]
[illegible]	60								
空中投げ	60								

※1 よろけ効果（最大35）
※2 基底ダメージ補正90%
※3 6～11足元無敵　CH時ダウン効果、気絶値×0.25
※4 持続は着地まで2（2）2（4）を繰り返す
※5 着地後 [illegible] の硬直あり [illegible]
※6 1～3上半身無敵 [illegible] バウンド効果
※7 CH時よろけ効果（最大 [illegible]）
※8 1～23無敵 [illegible]

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
[illegible]										全体 [illegible] ボタン5フレーム [illegible]
D(ダンディー)ステップ(P)		25			F					全体30　1～3無敵　15から追加技に移行可能
[illegible]					F					全体38　1～6無敵　19から追加技に移行可能
→パイルバンカー	80	30 72	5	立 屈 空F	R	4	3	33	-17	ダウン効果／CH時壁バウンド効果／気絶値×1.5
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	4(9)7	21	-14	3～18足元以外無敵　ダウン効果　着地前まで被CH扱い
→アンダープレッシャー	30	15 48	3	立 屈 空F	R	6	2	13	-1	CH時よろけ効果（最大39）／8から追加技に移行可能
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	R	4	6	16	-3	CH時バウンド効果
マッパハンチ(P)	40	20 48	5	立 屈 空F	R	11	3	18	-2	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	R	14	6	19	-6	
[illegible]	30					8	—	—	—	よろけ効果（最大57）／空振り時全体21／投げ間合い100dot
[illegible]	[illegible]	[illegible]			R	31	3	30	—	ダウン効果
フットルース・ジャーニー	36×3	20 36	4	立 屈 空	R	5	2(2)×6	着地後11	—	攻撃判定は（前→後ろ）×3の順で発生／ダウン効果
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	R	7+0	8	53	-41	7～9無敵　壁バウンド効果　気絶値×0／着地前まで被CH扱い
[illegible]	88		5	立 屈 空F	R	5+2	18	43	-42	1～24対打撃無敵　ダウン効果　着地前まで被CH扱い
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	R	10+3	[illegible]	[illegible]		1～12対打撃無敵／よろけ効果（最大41）　CH [illegible] 効果
オールデッド				立 屈 空		8+10	10	25	-18	一撃必殺準備80　10～16対打撃無敵

I-NO イノ

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	4	4	6	0	
K	20	26	2	立 屈 空F	CJR	7	7	12	7	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	28	26	3	立 屈 空F	CR	13	6	17	-8	
しゃがみ [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	4	8	3	※1
P	10	14	1	立 屈 空F	連CR	5	2	6	+2	※2
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	2	[illegible]	[illegible]	※3
[illegible]	28	26	3	立 屈 空F	CJR	8	2	15	-3	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	11	[illegible]	1	-6	
ジャンプ P	18	14	1	立 空	連CR	5	5	12	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	11	[illegible]		
S	28	26	3	立 空	CJR	8	6	23		
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	R	[illegible]	[illegible]	着地まで		
D	40	26	3	立 空	CJR	16	5	着地まで		※4

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差
[illegible]	32	38	3	立 屈 空F	CR	9	3	21	-10 ※
6+HS	20+65	38 38	4, 5	立 屈 空F	CR	5	4(12)18	17	-6 +8
[illegible]	30	38	5	屈	CR	11	3	18	-7
ダスト	15	26	3	立 空F	R	25	12	9	[illegible]
[illegible]	25	26	3	立 屈 空	R	11	3	[illegible]	[illegible]
投げ	60								
[illegible]	60								

※1 11～18足元無敵
※2 基底ダメージ補正80%
※3 基底ダメージ補正75%
※4 基底ダメージ補正80%　着地に7の硬直あり／ダウン効果
※5 1～11上半身無敵
※6 2段目ダウン効果　1段目CH時よろけ効果（最大43）　2段目CH時よろけ効果（最大47）
※7 1～13無敵　壁バウンド効果

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
[illegible]	4	[illegible]	[illegible]	立 空F	R	2	2	16	+1	1～16頭上無敵　よろけ効果（最大35）
大木をさする手(HS)	40	20 72	5	屈 空F	RF	28	2	16	+1	5～25頭上無敵　よろけ効果（最大35）
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	F	19				全体50
[illegible]	2, 2×0.5	25 12	2×1	立 屈 空	F	13		[illegible]		
[illegible]	4	[illegible] 48	[illegible]	[illegible] 空F	R	13		[illegible]	-4	
[illegible]	44	20 48	3	立 空F	R	13		[illegible]	2	
[illegible]	44	[illegible] 48	[illegible]	[illegible] 空F	R	13		[illegible]	5	
[illegible]	20×3	20 48	3	立 屈 空F	R	10	32	[illegible]		
[illegible]	[illegible]	[illegible] 12	[illegible]	[illegible]	[illegible]	11	11	[illegible]	-1	1から空中判定　着地まで被CH扱い
ケミカル愛情(空中)	30	25 38	5	立 屈 空	R	11	11	[illegible]		着地まで被CH扱い
[illegible]	4			[illegible]		7+2	21		2	全体38／1～13対打撃無敵
限界フォルテッシモ	50×3		4	立 屈 空		7+0	9	[illegible]		1～7対打撃無敵／着地まで被CH扱い
[illegible]				立 屈 空F		7+8	3	32	35	一撃必殺準備76／4～18対打撃無敵

ZAPPA ザッパ

[illegible]通常技

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち [illegible]	[illegible]	14	[illegible]	立 屈 空F	CJR	5	2	6	2	※1
[illegible]	22	26	2	立 屈 空F	CR	9	6	8	2	※2
[illegible]	[illegible]	26	3	立 屈 空F	CJR	8	6	18	[illegible]	
[illegible]	30	26	3	立 屈 空F	CR	13	9	7	-2	
[illegible]	[illegible]	38	4	立 空F	R	22	3×6	12	7	※3
しゃがみ [illegible]	12	14	1	立 屈 空F	CJR	5	3	9	-2	※4
[illegible]	[illegible]	26	2	屈	CR	7	6	7	1	※5
[illegible]	26	26	3	立 屈 空F	CR	11	9	12	7	※6
[illegible]	[illegible]	38	5	立 屈 空F	CJR	5	5	14	[illegible]	※7
ジャンプ [illegible]	13	14	1	立 空	CJR	6	6	9		
[illegible]	[illegible]	26	2	立 空	CR	10	11	18		
[illegible]	32	26	3	立 空	CJR	9	3	15		
[illegible]	[illegible]	26	3	立 空	CR	12	[illegible]	12		※8
D	40	26	3	立 空	CR	9	6	18		※9

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	3	[illegible]		
⇒+HS	50	38	5	立 空F	R	21	18	26	26	※11
[illegible]	30	26	3	[illegible]	[illegible]		[illegible]		1	
ダスト	17	38	4	立/空F	CR	23	4	22	-9	※12
[illegible]	25	26	3	立 屈 空	R		[illegible]			
投げ	50									
[illegible]	60									

※1 [illegible]補正[illegible] ※2 1[illegible]22[illegible]無敵 CH時ダウン効果 ※3 最大3ヒット ※4 [illegible]補正[illegible] ※5 [illegible]補正[illegible] ※6 CH時よろけ効果 最大3[illegible] ※7 よろけ効果 最大[illegible] ※8 [illegible] ※9 [illegible]
[illegible]無敵 [illegible]ダウン効果

[illegible]通常技

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち [illegible]	[illegible]	28	[illegible]	立 屈	R	6	2	19	7	
[illegible]	22	26	3	立 屈	R	9	7	17	-7	※1
[illegible]	[illegible]	38	5	立 屈	R	14	5	2	9	
しゃがみ [illegible]	20	26	3	屈	R	5	6	18	10	
[illegible]	[illegible]	38	4	全	R	17	9	15	0	※2
ジャンプ [illegible]	50	38	4	立 空	R	14	5	21		
[illegible]	[illegible]	38	4	全	R	14	9	7		※2
⇒+HS	16×3	38	5	立	R	14	5.3.5 05	8	4	※3

●[illegible]で[illegible]離れた状態で入力すると、幽霊が居るときの動作全体分硬直（攻撃判定無し）
[illegible]最大43）
[illegible]122経過後に戻ってくる（停滞中の幽霊に触れても回収[illegible]、ダウン効果
[illegible]

[illegible]通常技

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	4	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	30	26	3	立 屈	R	8	2	19	7	
[illegible]	[illegible]	38	[illegible]	立 屈	[illegible]					
しゃがみ [illegible]	22	26	3	屈	R	8	3	16	5	
[illegible]	30	38	5	立 屈	R	[illegible]	[illegible]	[illegible]		
ジャンプ [illegible]	26	26	3	立 空	R	7	3	23		
[illegible]	32	26	3	立 空	R	[illegible]	[illegible]	[illegible]		
⇒+HS	32	38	5	立	R	13	20	12	13	

ラオウ憑依時通常技

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち [illegible]	[illegible]	[illegible]	3	立 屈	R	10	11	0	+6	
[illegible]	40	38	4	立 屈	R	9	6	16	5	
[illegible]	[illegible]	38	5	立 屈	R	16	9	10	0	
しゃがみ [illegible]	36	26	3	屈	R	7	3	21	-10	
[illegible]	[illegible]	38	5	屈	R	19	8	12	1	※1
ジャンプ [illegible]	35	26	3	立/屈	R	7	3	15		
[illegible]	[illegible]	38	4	立 屈	R	16	6	13		
⇒+HS	76	38	5	立 屈	R	17	6	24	-8	※2
[illegible]	30	38	4	立	R	22	5	8	+4	

[illegible]効果
[illegible]ト効果

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
[illegible]	20	30 120	3	立 屈	R	10	4	20	-12	1[illegible]
[illegible]（[illegible]呼び）	24	20/12	3	全	R	9			4	全体33 [illegible]動作終了まで[illegible] [illegible]122[illegible]
[illegible]	0	12	2	屈	R		79			[illegible]効果
コルブカー[illegible]	40	12	4	全	R	36	—	—	—	
[illegible]	25	12	2	全	R	21	24			
取り[illegible]ください	30	25/80	3	立 屈	R	10	9	29	-24	1～11打撃無敵／ヒット時硬直+1
[illegible]	20	25 60	4	立 屈	R	12	16	12	-13	ヒット時硬直+1 地上CH時よろけ効果 最大43） 23から追加技に移行可能 [illegible]
一[illegible]	30	30 72	3	立 屈	R	9	12	26	-24	ヒット時硬直+3／動作終了まで被CH扱い
[illegible]	30×2	20 48	5	立 屈	R	20	2・2	15	+2	しゃがみガード時硬直差±0 よろけ効果（最大[illegible]
犬[illegible]（O）	25	12	2	立 屈	R	18	8	36	—	フレーム数値は犬のもの
[illegible]	25	12	2	立 屈	R	13	12	18	-	フレーム数値は犬（空振り時）のもの [illegible]
犬[illegible]（⇒+[illegible]）	30	12	3	全	R	11	7	42		フレーム数値は犬のもの ヒ[illegible]時硬直+[illegible]
[illegible]	30	12	5	屈	R	36	4	18		フレーム数値は犬のもの ヒット時硬直[illegible]
犬[illegible]（⇒+D）					R					全体59 フレーム数値は犬のもの 2から追加技に移行可能
[illegible]	40	12	2	立 屈	R	13	[illegible]まで	[illegible]	—	フレーム数値は犬のもの
ダークネスアンセム	28×3	20 36	4	立/屈	R	29	18	4	+15	最大3ヒット 動作終了まで被CH扱い 40から追加攻撃に移行可能
[illegible]	30×2	20 36	4	立 屈	R	3	—	—	+3	全体32 最大2ヒット 動作終了まで被C[illegible]
ラストエドガイ[illegible]	100	30/72	5	立/屈	R	4	12	37	-30	1～7無敵
[illegible]	40×4		4	立 屈	R	1+11	8	40		[illegible]無敵
ペロウズマリス[illegible]	40×10		5	立 屈		5+10	27		+3	全体37 1～5無敵 動作終了まで被CH扱い
[illegible]				立 屈		4+3	32	11		[illegible]打撃無敵

ザッパ

BRIDGET ブリジット

	技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	[illegible]	[illegible]									
	K	22	2.6	3	立/屈/空F	CJR	6	5	11	-2	
	[illegible]	[illegible]									
	[illegible]	34	2.6	3	立/屈/空F	CR	7	6	18	10	
しゃがみ	[illegible]	[illegible]									※2
	K	12	1.4	1	屈	CR	5	3	6	+1	※3
	[illegible]	[illegible]							12		
	P	16	1.4	1	立/空	必CR	6	4	6		
ジャンプ	[illegible]	[illegible]									
	S	32	2.6	3	立/空	CR	10	6	22		
	[illegible]	[illegible]									※4
	↓+S	46	2.6	3	立/空	CJR	10	6	25		※5

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
[illegible]	30	2.6	3	立/屈/空F	CR					
[illegible]	24	2.6	3	立/屈/空	R	7	12	6		
[illegible]	20×2	2.6	2	立/空F	R	17	[illegible]			
[illegible]	48	3.8	4	立/屈/空F	CJR	9	5	25		
[illegible]	32	3.8	4	屈	CRF	7	4	20		
ダスト	17	2.6	3	立/空F	R	28	8	24		
[illegible]	25	2.6	3	立/屈/空	R	11	6	14		
投げ	48	—	—	—	R	—	—			
空中投げ	55									

※1 基底ダメージ補正80%
※2 基底ダメージ補正[illegible]
※3 基底ダメージ補正[illegible]
※4 着地[illegible] 最大3ヒット
※5 CH時よろけ効果 最大39
※6 1〜4上半身無敵
※7 1〜8下半身無敵 CH時よろけ効果 最大49
※8 [illegible]
※9 [illegible]

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
[illegible]										5までレバーの方向受付 真上への配[illegible]
YOYO配置(空中)	—		—	—	—	—	—	全体22	—	5までレバーの方向受付 真上への配置は全体13 後ろ斜め下への配置は全体26 [illegible]
[illegible]								全体38		完全にダウンしてから10のみ入力受付 [illegible]
YOYO引き戻し(地上)	40	—/1.2	4	立/屈/空	—	11	—	全体18		4までに攻撃を受けるとヨーヨーが戻らない
[illegible]						13				[illegible]
ロジャーラッシュ	36×5	2.0/1.2	4	立/屈/空	—	32	—	全体32		持続は2(10)2 12(2)2 18 [illegible] 最大5ヒット/よろけ効果(最大49) [illegible]
[illegible]		2.0/1.2	3	立/屈/空	—	38	185	全体39	-	最大3ヒット/動作終了まで被CH扱い
ジャッグドロジャー(空中)	20×3	2.0/1.2	3	立/屈/空	—	27	185	全体32	-	最大3ヒット 着地後の硬直無し 動作終了まで被CH扱い
ロジャーハグ	[illegible]									[illegible]
ローリング移動(地上)	—		—		—	—	—	全体2~		
ローリング移動(空中)								全体~		動作終了まで[illegible]
キックスタートマイハート	30	—/3.8	4	立/屈/空F	R	[illegible]				1?から追加技に移行可能
[illegible]						7	6	28	-10	ダウン効果
[illegible]	20×3	—/2.6	3	立/屈/空	R	2	12	41	-39	硬直着地後20/最大1ヒット/ダウン効果
[illegible]					RF	3	3×5	24	-19	最大3ヒット/1~14無敵
スターシップ(空中)	21×3	2.0/3.0	3	立/屈/空	R	13	3×5	[illegible]		最大3ヒット/1~14対打撃無敵/着地後はしゃがみ状態
[illegible]					R	4		6	-24	5~7対打撃無敵 持続は3(6)3(3)6・6・6 3・9(12)20 7段目よろけ効果 [illegible]
メンテナンス中の悲劇	30×18	—	3	立/屈/空	-	2+43	44	全体[illegible]		45~72の間に最大15個の攻撃判定が発生/[illegible]
[illegible]						23	129	全体32	-	1~21無敵 動作終了まで被CH扱い
シュート ザ ムーン		-		立/屈/空F	-	7+6	12	90	-86	一撃必殺準備60 7まで無敵

SOL BADGUY ソル=バッドガイ

	技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	[illegible]	[illegible]									
	K	14×2	2.6	2	立/屈/空F	CJR	3	2·8	10	-6	
	[illegible]	30	2.6	3	立[illegible]		5		6	4	
	遠S	[illegible]			立/屈/空F	CR	7	1	24	-11	
	HS	40	3.8	5	立[illegible]				6		
しゃがみ	P	8	1.4	1	立/屈/空F	CR	5	4	4	+2	※2
	K	[illegible]							7	5	3
	S	25	2.6	3	立/屈/空F	CR	10	3	8	+3	
	HS	[illegible]									4
ジャンプ	P	13	1.4	1	立/空	必CR	5	7	4	-	
	K	[illegible]							17		
	S	28	2.6	3	立/空	CJR	10	3	[illegible]		
	HS	[illegible]							0		
	D	44	3.8	4	立/空	CJR	9	7	10		※6

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
[illegible]	32	2.6	3	[illegible]	CR	8	3	20		
→+HS	40×2	3.8	5	立/屈/空F	CR	14	5·1	30		
足払い	28	3.8	4	屈	CR	7	3	2		
ダスト	17	2.6	3	立/空F	R	22	3	24		
[illegible]	25	2.6	3	立/屈/空	R	11	3			
投げ	60	—	—				—			
空中投げ	60									

※1 基底ダメージ補正80%
※2 基底ダメージ補正60%
※3 基底ダメージ補正70%
※4 ダウン効果
※5 基底ダメージ補正90%
※6 着地に6の硬直あり ダウン効果 [illegible]
※7 1〜6上半身無敵 [illegible]
※8 気絶値×1.5 よろけ効果 最大35
※9 1〜13無敵 壁バウンド効果

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
[illegible]	[illegible]								4	[illegible]
[illegible]	60		3	立/屈/空	-	26	6	7	+7	
[illegible]										CHにはならない
ヴォルカニックヴァイパー(地上)	40+25	2.0/4.8	3	立/屈/空F	R	7	3(3)11	着地後6		1~12無敵 ダウン効果/着地後しゃがみ状態
[illegible]										[illegible]
ヴォルカニックヴァイパー(空中)	32+20	2.0/3.8	3	立/屈/空	R	5	2(2)9	着地後6	-	1~9対打撃無敵 ダウン効果 着地後しゃがみ状態
[illegible]										[illegible]
[illegible]	30+20+20		3	立/屈/空F	R	7	3(1)4 2	着地後5		1~10無敵 ダウン効果 着地後しゃがみ状態
[illegible]						7				[illegible]
[illegible]	32+20+20		3	立/屈	R	7	3(2)2·6	着地後6		1~11無敵 ダウン効果/着地前まで被CH扱い/着地後しゃがみ状態
グランドヴァイパー	7×n+24+16+16	3.0+2×n+3.6×3	3	屈/空F	R	17		着地後10		持続は6 25(4)12(2)2(2)20/1~4足元以外無敵 最大10ヒット [illegible]
[illegible]	20×3+32		3	立/屈	R	9	3·3 3(6)8	13	-5	1~3対打撃無敵 1~3段目ダウン効果 着地後しゃがみ状態
[illegible]	22×4	2.0/3.0	2	立/空F	R	6	[illegible]	[illegible]	2	ダウン効果 着地後しゃがみ状態
ぶっきらぼうに投げる	40					5	1			空振り時全体30 基底ダメージ補正60%/投げ間合い70dot
タイランレイブver.β	80, 60		5	立/屈/空F	R	5+1	[illegible]	31	+3	1~8対打撃無敵 壁バウンド効果 気絶値×0.25(1段目), 0.0(2段目)
ナパームデス	—			立/屈/空	—	7+8	12	29	-22	一撃必殺準備76

KY KISKE　カイ=キスク

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち [illegible]	[illegible]	14	[illegible]	立/[illegible]/空F	CJR	[illegible]	4	6	+6	
[illegible]	12	14	1	屈/空F	CJR	5	8	7	5	※1
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	立/屈/空F	CJR	7	2	18		
[illegible]	26	26	3	立/屈/空F	CR	10	6	19	-11	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	立/屈/空F	CR	11	6	2	[illegible]	2
しゃがみ [illegible]	8	14	1	立/屈/空F	連CR	5	4	5	+1	※3
[illegible]	[illegible]	14	1	屈	CR	5	4	6	±0	※4
[illegible]	25	26	3	屈	CR	9	2	15	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	5	立/屈/空F	CR	3	2・4	30	-15	
ジャンプ [illegible]	12	14	1	立/空	CJR	7	6	6		
[illegible]	[illegible]	4	1	立/空	CR	7	8	8		
[illegible]	28	26	3	立/空	CJR	7	3	21	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	3	立/空	CR	3	4	23		
[illegible]	40	12	3	立/屈/空		38	13	全体31		※5

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
●+K	36	3.8	4	立/屈/空F	R	19	2	9	+6	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	R	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	30	2.6	3	屈	CJR	7	12	12	-10	
[illegible]	[illegible]	2.6	3	[illegible]	R	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
DAA	25	2.6	3	立/屈/空F	R	12	3	24	-12	※7
[illegible]	60				[illegible]					
空中投げ	60									

※1 基底ダメージ補正80%
※2 CH時よろけ効果(最大47)
※3 基底ダメージ補正[illegible]
※4 基底ダメージ補正[illegible]
※5 着地[illegible]8の硬直あり CH時ダウン効果
※6 [illegible]6上半身無敵 7～12足元無敵
※7 1～14無敵 壁バウンド効果

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
[illegible]	40	2.8/4.8	5	立/屈/空		1[illegible]		[illegible] 3		
[illegible]	20×3	2.5/2.4	5	立/屈/空	F	38	-	全体63	+20	
[illegible]	33	1.5/2.4	5	立/屈/空		2		[illegible]		[illegible]
[illegible]	42	2.5/4.8	3	立/屈/空F	R	9	3	41	-30	1～8無敵 硬直着地後3 ダウン効果
[illegible]	50	2.5/4.8	3	立/屈/空F	R	[illegible]	4	55	[illegible]	[illegible]
[illegible]	42	2.0/4.8	3	立/屈/空	R	11	3	着地後[illegible]		1～10対打撃無敵 ダウン効果
[illegible]	[illegible]2・32	2.0/4.8+7.2	[illegible]	[illegible]	RF	5	[illegible]	25	14	[illegible]
[illegible]	30	2.0/6.0	4	立/空	R	18	20	11	-14	ダウン効果 着地後はしゃがみ状態
[illegible]	32×5		3	立/屈/空F	R	10+1	42	20	-24	1～11無敵 ダウン効果 動作終了まで被CH扱い 気絶値×0.0
ライド・ザ・ライトニング(空中)	32×5		3	立/屈/空	R	10+1	42	着地後[illegible]		1～11無敵 ダウン効果/着地まで被CH扱い
セイクリッドエッジ	[illegible]×5		5	立/屈/空	F	5+3		[illegible]		
ライジング・フォース	—			立/屈/空		9+8	3	45	-29	一撃必殺準備46

MAY　メイ

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち [illegible]	[illegible]	4	[illegible]	立/屈/空F	連[illegible]R	5	4	6	0	※1
[illegible]	20	26	2	立/屈/空F	CJR	9	6	9	-3	※2
[illegible]	[illegible]	[illegible]	4	立/屈/空F	CJR	7	3	15	[illegible]	
[illegible]	33	26	3	立/屈/空F	CJR	12	3	20	-9	
[illegible]	[illegible]	[illegible]8	5	立/屈/空F	CR	13	4	8	[illegible]	※3
しゃがみ [illegible]	10	14	1	立/屈/空F	連CR	6	4	6	0	※4
[illegible]	[illegible]	4	1	屈	CR	7	4	9	[illegible]	※5
[illegible]	25	26	3	立/屈/空F	CR	8	3	15	-4	
[illegible]	[illegible]4	[illegible]	5	屈	CR	4	3	[illegible]6	0	※6
ジャンプ [illegible]	14	14	1	立/空	連CR	5	5	6		
[illegible]	[illegible]	26	2	立/空	CR	7	6	10		
[illegible]	30	26	3	立/空	CJR	13	4	5		
[illegible]	[illegible]	26	3	立/空	CR	12	10	15		
[illegible]	45	38	4	立/空	CJR	10	12	24		※7

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
[illegible]	44	3.8	4	立/[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	70	3.8	5	立/屈/空F	CR	15	6	34	21	
[illegible]	24	2.6	[illegible]	[illegible]	R	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
ジャンプ[illegible]	34	2.6	3	立/空	CR	13	着地まで	着地まで		
[illegible]	[illegible]	2.6	4	[illegible]	R	[illegible]	[illegible]	[illegible]		
ダスト	22	2.6	4	立/空F	R	26	3	18	-4	
[illegible]	25	2.6	[illegible]	立/屈/空	R		[illegible]	[illegible]		
投げ	55									
[illegible]	60									

※1 基底ダメージ補正80%
※2 5[illegible]足元まで[illegible]
※3 [illegible]16[illegible]無敵 CH時よろけ効果(最大47)
※4 基底ダメージ補正[illegible]
※5 基底ダメージ補正80%
※6 ダウン効果
※7 [illegible]
※8 1[illegible] 気絶値+3 ダウン効果
※9 [illegible]
※10 [illegible]まで無敵 壁バウンド効果

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
[illegible]	50	1.5/4.8	3	立/屈/空F	RF	8	9	[illegible]		[illegible]
[illegible]	50	1.5/4.8	3	立/屈/空F	RF	8	20	着地7	-8	4から下半身無敵 1から空中判定 ヒットorガード時着地硬直5 30でタメ完成
[illegible]	50	1.5/4.8	3	立/屈/空F	RF	8	22	[illegible]		[illegible]
[illegible]	50	3.0/7.2	3	立/屈/空F	RF	8	27	着地10	-11	1から対投げ無敵、1から空中判定 ヒットorガード時着地硬直5 30でタメ完成
[illegible]	30	1.5/3.6	3	立/屈/空F	R	[illegible]	40	[illegible]		[illegible]
[illegible]	30	1.5/3.6	3	立/屈/空F	[illegible]	10	40	着地13		22から万有転換に移行可能
[illegible]	20	0.5/[illegible]	3	立/屈/空F	R	[illegible]	[illegible]			25まで上半身無敵 飛び道具部分は最速37から発生/P・立ちG硬直差+7
[illegible]	20、22×n	2.5/0.0	3	立/屈/空F	[illegible]	23	13	21	-19	基底ダメ[illegible]
[illegible]	40	2.0/4.8			R	5	[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	25、20×8		5	立/屈/空F	[illegible]	[illegible]				全体60 5 [illegible]
[illegible]	1[illegible]0	2.0/7.2	5	立/屈/空	R	8+0				[illegible]
[illegible]	18×10	2.0/3.6	5	立/屈/空	[illegible]	1+8	[illegible]	20	-4	
[illegible]	48		4	立/屈/空F	R	12	10	24		一撃必殺準備60/1～18無敵/投げ間合い70dot
メイと[illegible]						7+9	7			

MILLIA RAGE ミリア=レイジ

	技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	5	5	[illegible]	1	
	K	12	1.4	1	立 屈 空F	連CJR	5	6	14	-10	
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	17	[illegible]	
	HS	28	2.6	3	立 屈 空F	CR	7	2	16	-4	
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	21	[illegible]	
しゃがみ	P	9	1.4	1	立 屈 空F	CR	5	2	6	+2	※1
	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]	5	[illegible]	[illegible]	1	[illegible]
	S	26	2.6	3	屈	CJR	9	2	15	-3	
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		7	[illegible]	-2	※3
ジャンプ	P	10	1.4	1	立 空	連CR	5	6	8		
	[illegible]	[illegible]	4		[illegible]	R	4	9	[illegible]		
	S	26	2.6	3	立 空	CR	10	6	12		
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	R	[illegible]	[illegible]	17		
	D	40	2.6	3	立 屈 空	CR	11	6	9		※4

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
[illegible]	[illegible]·2	2.6	3	立 屈 空F	CR	7	9·[illegible]	[illegible]		
←+K	26	3.8	5	立/空F	CR	17	4	12	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	3.8	5	立 屈 空F	CR	16	3	[illegible]		
足払い	26	2.6	3	屈	CR	13	3	12	[illegible]	
[illegible]	12	2.6	3	立 空F	R	27	3	[illegible]		
DAA	20	2.6	3	立/屈/空F	R	7	6	26	[illegible]	
[illegible]	[illegible]5									
空中投げ	55									

※1 基底ダメージ補正[illegible]%
※2 基底ダメージ補正75%
※3 ダウン効果
※4 ダウン効果 CH時壁バウンド効果 着地に5の硬直あり
※5 1〜2上半身無敵 CH時よろけ効果 最大39
※6 8〜半身無敵 19〜20足元無敵 基底ダメージ補正80%
※7 ダウン効果
※8 10〜21足元無敵
※9 1〜12無敵 ダウン効果

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	R	10	1(3)×n	8	+5	最低4回 最大30回攻撃
タンデムトップ(S)	40	13 12	3	立 屈/空	—	11	13	全体38	-1	壁バウンド効果/技動作終了まで被CH扱い
タンデムトップ(HS)	[illegible]	[illegible]	[illegible]	立 屈 空	F	60	33	全体32	—	壁バウンド効果 技動作終了まで被CH扱い
バッドムーン	24×n	15 18	3	立 空	R	11		19	-12	硬直は最初に接地した後の数値/硬直差は低空で出したときのもの/ダウン効果
[illegible]		[illegible]						全体9		9から移動開始
転移		20						全体24	—	4〜15足元以外無敵
アイアンセイバー	48	[illegible]	[illegible]	屈	RF	17			13	空振り時硬直26 ダウン効果
サイレントフォース	20	15 12	3	立 屈 空		11	[illegible]			全体16/CH時よろけ効果(最大52)/動作終了まで被CH扱い
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		56				
ウィンガー	40+25×4+80		5	立 屈 空F	R	5+1	[illegible]	30	22	上昇部分の持続は2·2·2·4 1〜7まで無敵 壁バウンド効果 下降中はしゃがみガード不能
[illegible]	[illegible]		[illegible]	立 屈 空		4+2		[illegible]	3	[illegible]無敵 壁バウンド効果
アイアンメイデン				立 屈 空		5+29		全体	-62	一撃必殺準備66

EDDIE エディ

	技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	7		1
	K	12	1.4	1	屈	CJR	6	4	8	-2	※2
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	5	[illegible]		
	HS	6×4	2.6	3	立 屈 空F	CR	7	3×4	20	-9	
	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	16	3	[illegible]
しゃがみ	P	8	1.4	1	立 屈 空F	連CR	5	4	8	2	※4
	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	R	[illegible]	4	[illegible]	[illegible]	5
	S	28	2.6	3	立 屈 空F	CR	8	4	16	-6	
	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]		6	[illegible]	[illegible]	6
ジャンプ	P	13	1.4	1	立 空	CR	8	4	16		
	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]	5	6	[illegible]		
	S	22	2.6	3	立 空	CR	7	12	12		
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	3	[illegible]	R	3	5	[illegible]		
	D	55	2.6	3	立 空	CR	11	4	19		※7

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
[illegible]	[illegible]	[illegible]	2	立 屈 空F	CJR	13	4·4	12	-2	※8
←+K	30	2.6	3	立 空F	CRF	24	5	15	6	
[illegible]	60	3.8	5	立 屈 空F	R	13	12	[illegible]		
足払い	20	2.6	3	屈	CJR	9	6	12	4	
[illegible]	18	2.6	3	立 空F	R	28	3	24		
DAA	25	2.6	3	立/屈/空	R	13	8	18	[illegible]	
[illegible]	50									
空中投げ	60					—		—	—	

※1 基底ダメージ補正90%
※2 基底ダメージ補正80%
※3 CH時ダウン効果
※4 基底ダメージ補正80%
※5 基底ダメージ補正80%
※6 ダウン効果 ダウン復帰まで26
※7 [illegible]
※8 1〜16足上半身無敵 17〜20上半身無敵 気絶値[illegible]
※9 よろけ効果 最大35 基底ダメージ補正[illegible]
※10 ダウン復帰まで28 ダウン効果
※11 1〜54足元無敵
※12 1〜21無敵 ダウン効果

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
[illegible]	[illegible]	20 12	3	屈 空	F	17	48	—	+2	全体41 ダウン効果
インヴァイトヘル(HS)	40	20 12	3	屈 空	F	17	36		+2	全体41 ダウン効果
[illegible]						[illegible]		[illegible]		[illegible]
エディ召喚		12								[illegible]
[illegible]	[illegible]		2	立 屈 空						全体38、12で分身実体化 技動作中被CH扱い
[illegible]	20×3	12	3	立 屈 空		7	2	17		数値は分身のもの
[illegible]	[illegible]			[illegible]		14	29	26		数値は分身のもの
[illegible]	[illegible]			[illegible]		[illegible]		32		[illegible]
[illegible]	40	12	2	立 空		19	16	23		数値は分身のもの ダウン効果
[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]						1〜3無敵/数値は分身のもの
ドリランカーシェイド	20	15 72	3	立 屈 空F	R	9	10	15	-11	[illegible]
[illegible]	[illegible]					7				CH時壁バウンド効果
シャドウギャラリー	30 50	20 60	4	立 屈 空F	RF	22	[illegible]	27	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]			[illegible]		[illegible]		[illegible]	+7	15、28 39対打撃無敵 11〜15対投げ無敵 ダウン効果
イグゼキューター	16×30		5	立 屈 空	R	8+5		全体		無敵無し ダウン効果
[illegible]	[illegible]			[illegible]			[illegible]	[illegible]		[illegible]無敵
ブラック・イン・マインド				立 屈 空F		9+4	16	16	13	一撃必殺準備68 準備中9〜80上半身無敵 10〜28対打撃無敵

POTEMKIN ポチョムキン

	技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	[illegible]	[illegible]	4	1	立 屈 空F	連CJR	5	5	6	1	
	[illegible]	22	2.6	3	屈	CJR	7	9	9	-4	
	[illegible]	40	2.6	3	立／屈／空F	CJR	9	3	10	0	
	[illegible]	36	2.6	3	立／屈／空F	CJR	11	7	18	-11	
	[illegible]	[illegible]	3.8	5	立／屈／空F	CR	15	5	20	[illegible]	
しゃがみ	[illegible]	12	1.4	1	立／屈／空F	CR	9	4	8	-2	
	[illegible]	[illegible]	2.6	2	屈	CR	7	4	4	6	
	[illegible]	36	3.8	4	立／屈／空F	CR	14	3	20	-6	
	[illegible]	[illegible]	3.8	5	立／屈／空F	CR	13	5	35	[illegible]	*1
ジャンプ	[illegible]	18	1.4	1	立／空	連CR	7	6	6	—	
	[illegible]	[illegible]	2.6	2	立／空	CJR	10	8	13	—	
	[illegible]	32	2.6	3	立／空	CR	13	6	23	—	
	[illegible]	[illegible]	3.8	4	立 空	CR	11	6	16		
	D	45	3.8	4	立 空	CR	13	着地まで	着地9		*2

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
[illegible]	[illegible]	[illegible]								[illegible]
→+HS	90	3.8	5	立 屈 空F	CR	23	5	30	+6	*4
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]					
[illegible]	35	3.8	4	屈	R	12	5	14	2	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]			[illegible]		
DAA	35	2.6	3	立 屈 空	R	13	5	18	9	*6
[illegible]	[illegible]									
空中投げ	70									

*1 ダウン効果 気絶値×1.25
*2 着地に9の硬直あり
*3 7まで下半身無敵 8～12足下無敵
*4 ダウン効果 気絶値×[illegible]
*5 [illegible]足下無敵 よろけ効果(最大35) 基底ダメ[illegible]
*6 7まで無敵 [illegible]ダウン効果

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
[illegible]	50	1.5／3.6	3	立 空	RF	15	8	8	4	[illegible]
[illegible]	50	1.0／3.6	5	立 空	RF	25	9	6	+4	1から足元無敵 5から空中判定 CH時よろけ効果(最大47)
[illegible]	40	2.0／3.6	5	屈	R	25	2	28	[illegible]	[illegible]
[illegible]	60	3.8／9.0	5	立／屈／空F	RF	19～	2	33	-16	発生は距離で変化 30で最速? ダウン効果 [illegible]
[illegible]										全体18
[illegible]	40	1.6／6.0	4	立 屈 空	R	21	3	12	+2	4～20飛び道具返し よろけ効果(最大35) CH時ダウン効果
[illegible]	6×2	1.2	3	立 屈 空	—	2	—	—	—	1～13無敵 全体22 よろけ効果(最大…)
ポチョムキンバスター	140					4				1から対投げ無敵 3～5無敵 空振り時の硬直40 気絶値×0.5 投げ間合い176dot
[illegible]	0, 15, 15, 40	2.0 0.0+6.0+6.0+24.0	—	—	R	14	1	22	—	ダウン効果
[illegible]	90	19.2			R					ダウン効果
[illegible]	45		5	立 屈 空		9+8	48		+9	[illegible]
[illegible]	126		5	立／屈／空F	R	51	24	24	-18	軟バウンド効果／気絶値×0.0
[illegible]	190					12+1	15	2	—	1～12無敵 気絶値×0.5
マグナムオペラ				立／屈／空	—	11+6	12	16	-8	一撃必殺準備106 1～21無敵

CHIPP ZANUFF チップ=ザナフ

	技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	立 屈 空F	連CJR	4	2	6	+2	
	[illegible]	12	1.4	1	立 屈 空F	連CJR	5	5	8	3	*1
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	立 屈 空F	CR	4	1	11	2	
	[illegible]	26	2.6	3	立 屈 空F	CJR	6	1	18	-6	
	[illegible]	[illegible]	3.8	5	立 屈 空F	CJR	7	7	12	±0	*2
しゃがみ	[illegible]	6	1.4	1	立 屈 空F	連CR	4	2	7	+1	*3
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	1	屈	連CR	5	4	7	-1	*4
	[illegible]	28	2.6	3	立／屈 空F	CR	7	4	11	-1	
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	立 屈 空F	CJR	7	9	18	-8	*5
ジャンプ	[illegible]	8	1.4	1	立 空	連CR	5	4	4	—	
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	立 空	連CJR	5	6・2	8	—	
	[illegible]	28	2.6	3	立／空	CJR	8	10	18	—	
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	立 空	CR	8	6・6	26	—	
	D	40	2.6	3	立 空	CR	8	6	18		*6

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]							
→+K	28	3.8	5	立 屈 空	R	11	7	14	2	*8
[illegible]	[illegible]	[illegible]	5	[illegible]						
足払い	30	2.6	3	屈 空F	CR	9	2	16	-4	*10
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]		[illegible]			
DAA	25	2.6	3	立 屈 空	R	11	5	15	6	*11
[illegible]	[illegible]									
空中投げ	60									

*1 基底ダメ[illegible]
*2 基底ダメ[illegible]
*3 基底ダメージ補正[illegible]
*4 基底ダメージ補正70%
*5 ダウン効果 基底ダメージ補正90%
*6 着地に5の硬直あり ダウン効果 空中ヒット時軟バウンド効果
[illegible]

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
[illegible]	44	1	4	[illegible]	R	8	15	32		[illegible]
[illegible]	40	0.8／3.6	3	立 屈 空	R	16	14	[illegible]		吹き飛びダウン効果 着地後はしゃがみくらい
[illegible]	38	[illegible]	4	立 屈 空F	R	9	12	18		[illegible]
[illegible]	32, 26	2.0／6.0, 24	3, 3	立／屈／空F	R	5	4+18	[illegible]		1～12対打撃無敵 ダウン効果
[illegible]	28, 18	[illegible]	[illegible]	立 屈 空	R	3	[illegible]	[illegible]		1～4対打撃無敵 ダウン効果
[illegible]	32	2.0／12	3	立／屈 空		15	9	29	+5	全体52 [illegible]
[illegible]		0.5								全体27 消滅中は対打撃無敵
[illegible]		0.5				10で消滅	[illegible]			全体30 消滅中は対打撃無敵
[illegible]		0.5								全体3 [illegible]
[illegible]		0.5／				10で消滅	[illegible]	[illegible]		全体20 10から空中 消滅中は対打撃無敵
[illegible]								約429		迷彩は480(8秒間)持続
[illegible]	90	3.0／4.8			F	31	15	8		全体53 13から15は対打撃無敵
[illegible]	8	1.3／3.0	[illegible]	立 屈 空F	R	13				[illegible]
[illegible]	22	1.3／3.0	5	屈	R	6	1	25	-7	8から足払い、移行可能 地上CH時よろけ効果(最大47)
[illegible]	30	1.3／1.8	4	空F	RF	25	6	22	-11	バウンド効果 着地後12 着地までは被CH
[illegible]	16×3	1.4	1	立 空	R					全体54
[illegible]				立 屈 空		23		31		
[illegible]						21＋4	[illegible]	[illegible]		[illegible]～33無敵
[illegible]	30×5, 110		5	立 屈 空F	R	7+0		[illegible]		3～10無敵 ダウン効果 [illegible]
[illegible]	[illegible]			立 屈 空F	R					
ディエルタ・エンド				立 屈 空F		59+0	128	[illegible]		一撃必殺準備94

ポチョムキン／チップ=ザナフ

FAUST ファウスト

	技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	[illegible]	30	2.6	3	立/屈/空F	CJR	7	8	9	-3	※1
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	立/屈/空F	CJH	8				
	[illegible]	42	2.6	4	立/屈/空F	CR	7	6	22	-14	
しゃがみ	[illegible]	12	1.4	1	屈	CR	7	2	7	+1	※2
	[illegible]	28	2.6	3	立/屈/空F	CJR	9	9	12	-7	※4
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	5	立/屈/空F	CR	14	2	21	-4	
ジャンプ	[illegible]	13	1.4	1	立/空	CR	7	6	8	—	
	[illegible]	32	2.6	3	立/空	CR	14	3	20	—	
	D	30, 40	3.8	4	立/空	CR	13	8	21	—	※5
	[illegible]							着地まで	着地後6		

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差
[illegible]	80	3.8	5	立/空F	CR	25	9	45	-25
[illegible]	25	2.6	3	立/空F	R	26	2	15	3
[illegible]	60				R				

※1 CH時壁バウンド効果
※2 基底ダメージ補正70%
※3 基底ダメージ補正80%
※4 CH時よろけ効果（最大39）
※5 着地に5の硬直あり 持続6〜8ヒット時ダウン効果 気絶値×0.87
※6 1〜6足元無敵 ダウン効果
※7 1〜11対打撃無敵
※8 1〜16無敵 [illegible]

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
[illegible]	—		—					全体50	+11	45から追加技に移行可能
[illegible]				—	—			全体26	+36	12〜26無敵 硬直差はヒット時の数値／22から追加技へ移行可能
[illegible]					R	44	5			[illegible]
[illegible]	40(自分30)	2.0 1.2	2, 3	立/屈/空	F	21	[illegible]	19	—	全体40
					RF	9	4(4)4	10	+1	[illegible]
[illegible]	40	1.0 3.6	3	立/屈/空F	[illegible]	4	3	15	-4	最速で降りた場合の硬直差は−21
[illegible]	40	1.0 2.4	3	空F	R	10	3	8	+3	[illegible]
[illegible]	30	1.0 4.0	3	屈/空F	R	20	8	18	-12	CH時ダウン効果
[illegible]	16					9〜	全体16			9でアイテム出現 最速はハンマーで9／動作終了まで被CH扱い
[illegible]	15		—		—	13〜	全体23			13でアイテム出現 動作終了までCH扱い
[illegible]	16削り	—					216	—	—	持続はドーナツが地面についた時点の数字
[illegible]	25	/1.2	3	立/屈/空	—	36(39)		—	—	カッコ内は地上で投げた時の数字
[illegible]	36×6	/1.2	5	立/屈/空	—	161〜		—	—	気絶値×0[illegible]
[illegible]	16×9	1.0 0.6	3	空F	R	5	48	12		空振り時硬直34／攻撃は空中フォルトレス可能 技動作終了まで被CH扱い ダウン効果
[illegible]	44	0.5 3.6	3	立/屈/空	R	63	1	24	-11	同上
[illegible]	0			立/屈/空	CJR	49	98	24		空中フォルトレスのみ可能 52から移動以外の行動でキャンセル可能 ダウン効果
									+6	1〜17無敵 ダウン効果 気絶値×0.0
[illegible]		—				1+6〜	全体46			1〜6対打撃無敵／アイテム出現は6、16、26、36／動作終了まで被CH扱い

BAIKEN 梅喧

	技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	[illegible]	5	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	5	2	6		
	[illegible]	14	2.6	2	立/屈/空F	連CJR	8	5	6	+1	
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	10	2			
	[illegible]	30	2.6	3	立/屈/空F	CR	9	6	8	0	
	[illegible]	44	[illegible]	[illegible]	[illegible]	R	1	2	22		
しゃがみ	[illegible]	8	1.4	1	立/屈/空F	連CR	6	3	7	0	※1
	[illegible]	[illegible]	[illegible]		屈	CR	5	5	6	-1	※2
	[illegible]	32	2.6	3	立/屈/空F	CR	11	3	9	+3	
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	R	6				
ジャンプ	[illegible]	10	1.4	1	立/空	CR	5	8	10		
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	3	立/空	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		
	[illegible]	32	2.6	3	立/空	CR	8	7	19	—	
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	立/空	R	[illegible]	着地まで			
	D	50	3.8	4	立/空	CR	12	3	25		※5

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
[illegible]	5, 25	[illegible]	1, 2	立/屈/空F	CJR	7	6 2 [illegible]	[illegible]		
[illegible]	66	3.8	5	立/屈/空F	CJR	13	8	28	-5	
[illegible]	22	2.6	3	立/屈/空F	CR	12	9	6		
[illegible]	30	2.6	3	屈/空F	CJR	8	8	9	-5	
[illegible]	20	3.8	5	立/空F	R	23	2	26		
DAA	25	2.6	3	立/屈/空	R	6	7(2)3	6	-5	※8
[illegible]	50				—					
空中投げ	60		—	—	—					

※1 基底ダメージ補正80%
※2 基底ダメージ補正70%
※3 CHダウン効果 ジャンプキャンセルは1〜2段目のみ可能
※4 ダウン効果
※5 着地に5の硬直あり 空中ヒット時壁バウンド効果
※6 ジャンプキャンセルは2段目のみ可能
※7 CH時よろけ効果（最大39）
※8 1〜7無敵 壁バウンド効果 1ヒット技

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
畳返し(地上)	[illegible]	[illegible]	3	[illegible]	F	17	7	14	4	[illegible]
畳返し(空中)	40	2.5 1.2	3	立/屈/空	F	19	着地12			前半ダウン効果
[illegible]	12	[illegible]	3	[illegible]	R	2	5	2		[illegible]
[illegible]	—	2.5/4.8								1〜5無敵 6〜16対打撃無敵
[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	R	17	3			[illegible] ダウン効果
[illegible]		1.6/2.4							—	全体28／4〜25上段ガード判定
[illegible]	44	[illegible]4.8	3	[illegible]	R					1〜3対打撃無敵 ダウン効果
[illegible]	12	2.0/4.8	4	立/屈/空F	R	21	11	14	+2	よろけ効果／33〜41まで鉄斬旋に移行可能
[illegible]	36	[illegible]	[illegible]	空F	R	12	3	31	-18	1〜5無敵／ダウン効果／CH時ベクトル変化
[illegible]	60×3		5	立/屈/空	R	7+1	[illegible]	22	-7	1〜9対打撃無敵 気絶値×0、0.5、1.0
[illegible]	[illegible]			立/屈/空F	R	6+0	3	39	-25	1〜6無敵／ダウン効果 基底ダメージ補正30%
[illegible]				立/屈/空		5+10	72	5	-10	一撃必殺準備64／1〜10まで無敵／相手にたどり着いた場合の硬直は15

JAM KURADOBERI 蔵土縁 紗夢

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち [illegible]	[illegible]	4	[illegible]	立 屈 空F	連CJR	4	3	7	0	
[illegible]	12	2.6	2	屈	CJR	4	4	6	+2	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	3	立 屈 空F	CJR	6	6	12	4	
[illegible]	30	2.6	3	立 屈 空F	CJR	7	4(1)1	11	−3	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	立 屈 空F	CR	13	[illegible]	15	[illegible]	※1
しゃがみ [illegible]	6	1.4	1	立/屈/空F	連CJR	4	2	7	+1	※2
[illegible]	[illegible]	4		屈	連CJR	5	3	10	[illegible]	※3
[illegible]	26	2.6	3	立/屈 空F	CR	6	5	9	0	※4
[illegible]	[illegible]2	3.8	4	立/屈 空F	CR	9	8	27	[illegible]4	※5
ジャンプ [illegible]	9	1.4	1	立 空	CR	6	4	16	−	
[illegible]	[illegible]	4		立 空	CR	5	6	12		
[illegible]	28	2.6	3	立 空	CJR	5	5	9		※6
[illegible]	[illegible]	2.6	3	立 空	CR	5	10	12		
[illegible]	[illegible]28	2.6	3	立 空	CR	7	3(6)6	16	−	※7

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	12	+2	※8
[illegible]	30×2	3.8	5	立 屈 空	R	5	2(2)4	[redacted]		
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	20	[illegible]1	※10
[illegible]	28	2.6	3	屈	CJR	7	3	21	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	3	立 [illegible]	R	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
DAA	20	2.6	3	立/屈/空	CJR	13	8	12	−4	※11
[illegible]	[illegible]									
空中投げ	60									

※1 強制 やかませ効果
※2 持続ダメージ補正80%
※3 基底ダメージ補 [illegible]
※4 CH時よろけ効果 最大39
※5 2ヒット技
※6 ダウン効果
※7 着地 4 [illegible]
※8 [illegible]
※9 [illegible]
※10 強制 [illegible]効果
※11 [illegible]無敵 ダウン効果

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
[illegible]										全体69
[illegible]										全体76
[illegible]										全体61
[illegible]	64（派生時28）	25 84	5	立 屈 空F	R	17	6	31 着地[illegible]	29	1～4対打撃無敵／9から空中判定 ダウン効果 CH時壁バウンド効果／ヒット時17～52まで派生可能 派生時のゲージは（0.0 12.0） ※1
[illegible]	66（派生時28）	20 72	5	立 屈 空	R	9	6	着地1		ダウン効果 [illegible]
[illegible]	90（派生時66）	25 84	5	立 屈 空F	R	16	15	9 着地[illegible]	29	1～4、9～16対打撃無敵／9から空中判定／ダウン効果／CH時壁バウンド効果／ヒット時16～50まで派生可能 派生時のゲージは（0.0 12.0）
[illegible]	98（派生時66）	20 72	5	立 屈 空	R	11	16	着地13		1～3対打撃無敵 [illegible] 派生可能 派生時のゲージは（0.0／12.0
[illegible]	40（派生時16）	25 48	3	立 屈 空	R	19	13	着地6	9	1～5対打撃無敵／4から空中判定／ダウン効果／ヒット時18～34まで派生可能 派生時のゲージは（0.0 4.8）
[illegible]	30（派生時16）	15 48	3	立 屈 空	R	16	13	着地10		ダウン効果／ヒット時16～着地まで派生可能 派生時のゲージは（0.0／4.8
[illegible]	12×5（派生時24×5）	25 48	3	立 屈 空	R	18	3·4·6	3 着地[illegible]	−8	1～6まで対打撃無敵／4から空中判定／ダウン効果／ヒット時18～34まで派生可能 派生時のゲージは（0.0 4.8）
[illegible]	[illegible]×5（派生時24×5）	15 48	3	立 屈 空	R	15	3·4·6	着地9		ダウン効果／ヒット時15～着地まで派生可能 派生時のゲージは（0.0／4.8
[illegible]	4×5（派生時8×3）	25 24	3	立 屈 空F	R	7	4·4·5·[illegible]	21 着地6	36	1～[illegible]対打撃無敵／3から空中判定／ダウン効果／気絶値×0.38（派生時も同数値）／ヒット時7～49まで派生可能 派生時のゲージは（0.0 2.4）
[illegible]	2×5（派生時8×3）	15 24	3	立 屈 空	R	5	4·4·7	着地6		3～4対打撃無敵／ダウン効果／ヒット時5～着地前まで派生可／派生時のゲージは（0.0 2.4）
[illegible]	[illegible]×8（派生時4×8）	25 24	3	立 屈 空F	R	7	2·2·2·2·3·3·[illegible]	23 着地6	36	1～13対打撃無敵 3から空中判定 ダウン効果 気絶値×0.25 派生時も同数値 ヒット時7～[illegible]まで派生可能 派生時のゲージは（0.0 2.4）
[illegible]	[illegible]×8（派生時4×8）	15 24	3	立 屈 空	R	5	[illegible]	着地6		1～11対打撃無敵／ダウン効果／ヒット時5～着地前まで派生可能 派生時のゲージは（0.0 2.4）
[illegible]		20			R					全体46／8～23投上無敵／24～31まで上半身無敵／8～24まで派生可能
[illegible]					R					全体26 [illegible]5～23 26投上無敵
[illegible]	30	26	3	屈	R	9	8	22	6	よろけ効果 最大35 [illegible]37まで派生可能
[illegible]	18×3	20 24	3	立 屈 空F	R	20	2·2·8	14	−8	1～6対打撃無敵 19上半身無敵 ダウン効果
[illegible]	20×4	25 72	3	立 屈 空F	RF	26	2·2·2·2	26	−9	発生は距離で変化／方向転換中7上半身無敵／ダウン効果
[illegible]	20×4	2.5／4.8	5	立 屈 空F	RF	26～	2·2·2·2	26	9	発生は距離で変化 方向転換中7上半身無敵 ダウン効果
[illegible]										[illegible]
[illegible]	16、10×3	1.5・3.6%	3%×3	3、1、1 立 空	R	9	着地まで	着地8		ヒット時の持続は2 4 [illegible] 4 [illegible]変化
[illegible]	18×13		3	立 屈 空		20+3	48	6	着地[illegible]	6 22無敵 ダウン効果
[illegible]	[illegible]40、50		[illegible]	立 屈 空F	R	7+	21	24	26	[illegible]10対打撃無敵 暗転後25 [illegible]上半身無敵 ダウン効果
[illegible]	30、50		5	立 屈 空F	R	1+2	3·3	36	−20	一段目ヒット時よろけ効果（最大35）／2段目ヒット時ダウン効果 ※2
[illegible]				立 屈 空		[illegible]+5	12	22	1[illegible]	一撃必殺準備中4 暗転後1～5対打撃無敵

◆～◆間は7フレーム以内である[illegible] 途中 ● ◆ ◆入力が入って[illegible] ◆入力後
◆ [illegible]フレーム間上中段攻撃を受け流すことができる ◆に何フレーム入れても成立する。ただし
[illegible]入力されている必要がある [illegible]度入力して[illegible]まうと その後22フレーム間は成立しない（成功時除く）。
[illegible]基底ダメージ補正20%[illegible] 2段目ヒット時に基底ダメ[illegible] 補正が100%を超えていた場合は 基底ダメージ補正が強制的に100%[illegible]なる

JOHNNY ジョニー

	技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	[illegible]								6		
	K	16	2.6	2	立 屈 空F	CJR	6	5	9	-2	
	[illegible]								8		
	[illegible]	34	3.8	4	立 屈 空F	CR	7	6	18	8	
しゃがみ	[illegible]										
	[illegible]	10	1.4	1	立 屈 空F	CR	5	3	5	+1	※1
	[illegible]								4		※2
	[illegible]	30	2.6	3	立 屈 空F	CR	9	6	12	4	
	[illegible]										※3
ジャンプ	[illegible]	12	1.4	1	立 空	連CJR	7	5	9		
	[illegible]										
	[illegible]	32	2.6	3	立 空	CR	10	2	23		
	[illegible]							5			※4
	D	44	2.6	3	立 空	CR	8	7	14		※5

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
[illegible]	5	[illegible]	3	立 屈 空F	CJR	1	9	-		
[illegible]+K	30	3.8	4	立 屈 空F	RF	16	4	10	-3	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	5	立 屈 空F	CJR	8	2			
[illegible]	25, 25	3.8	4	屈	CR	12	2(3)3	22	8	
[illegible]	22	[illegible]	3	立 空F	R	26	8	8	0	
DAA	25	2.6	3	立 屈 空	R	14	10	10	-6	※8
[illegible]	10									
空中投げ	60									

※1 最低ダメージ補正90%
※2 [illegible]
※3 CH時よろけ効果 最大53
※4 CH時よろけ効果 最大39
※5 着地後5の硬直 壁バウンド効果
※6 16まで上半身無敵 [illegible] で28 [illegible]
※7 [illegible]
※8 [illegible]

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
[illegible]					R	5	4			[illegible]
ミストファイナー・上段(Lv2)	70	10+10 98	3	立 屈 空F	R	11	4	25	15	ダウン効果
[illegible]					R	1	[illegible]	33		[illegible]
ミストファイナー・中段(Lv1)	32	10+10 48	3	立 屈 空	R	17	3	36	25	ダウン効果
[illegible]					R			25		[illegible]
ミストファイナー・中段(Lv3)	24×9	10+30 8	3	立 屈 空	R	11	備考参照	34	-22	3,4 4,4 2(4)3(5)2(5)2(4)3(4)3(5)2 持続4は上段、3は中段、2は下段 [illegible]
[illegible]					R			30		ダウン効果
ミストファイナー・下段(Lv2)	70	10+10 96	3	屈	R	12	2	26	14	ダウン効果
[illegible]					R	2	[illegible]	34	-22	[illegible] 5 +2(4)3(4)3(5)2 持続4は上段・3は中段 [illegible]
構えキャンセル								3		5からキャンセル可能/最短で9(6+3)
[illegible]					R					着地後はしゃがみやられ 1段目攻撃レベル2 [illegible]
バッカスサイ		10			9	100	36			相手に触れると359カウントまでミストファイナーがガード不能
ディバインブレイド										[illegible]
ディバインブレイド(地上)	50	20 12	5	立 屈 空	R	7	10	[illegible]		最速は15 ダウン効果
[illegible]					R	13	10			[illegible]
グリッター・イズ・ゴールド	10	08 12	3	立 屈 空		5	33	+5		全体19
[illegible]					R	4	3			[illegible] 17[illegible]上無敵 ダウン効果
ジョーカートリック				立 屈 空F		7+10		+4		一撃必殺準備54 全体156 無敵無し

AXL LOW アクセル=ロウ

	技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	[illegible]										
	K	16	2.6	2	立 屈 空F	CR	6	3	8	+1	
	[illegible]										
	[illegible]	33	2.6	3	立 屈 空F	CR	8	3	22	11	※1
	[illegible]							4			
しゃがみ	[illegible]	28	2.6	2	立 屈 空F	CR	12	6	18	12	
	[illegible]										※2
	[illegible]	34	2.6	3	立 屈 空F	CJR	9	8	20	-14	
	[illegible]							8			※3
ジャンプ	[illegible]	10	1.4	1	立 空	連CJR	7	4	9		
	[illegible]							8			
	[illegible]	28	2.6	3	立 空	CJR	9	7	18		
	[illegible]										
	D	44	2.6	3	立 空	CR	10	6	18		※4
	[illegible]						7				

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
[illegible]	32	2.6	3	立 屈 空F	CR	9	2			
[illegible]+P	24	2.6	2	屈/空F	CR	11	4	8	±0	※6
[illegible]	36	3.8	4	立 屈 空F	CR	11	7			
[illegible]	46	3.8	5	立/空	R	23	8	9		※7
[illegible]	30	2.6	3	屈	CR	7	10			
ダスト	20	3.8	4	立/空F	R	29	8	12	-3	※8
[illegible]	25	2.6	3	立 屈 空	R	17	4	8		
投げ	50									
[illegible]	60									

※1 CH時よろけ効果 最大39
※2 [illegible]
※3 よろけ効果 最大45
※4 ダウン[illegible] 着地[illegible]の硬直あり
※5 [illegible]まで上半身無敵 6から上半身無敵 CH時ダウン効果
※6 CH時ダウン効果
※7 11〜31まで空中
※8 17〜20まで上半身無敵 [illegible]
※9 1〜20無敵 26から上半身無敵 [illegible]ウント効果

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
[illegible]						4	4			[illegible]
弁天刈り(HS)	36, 24	18 48	5	立 屈 空F	R	9	[illegible]	33	18	ダウン効果
[illegible]							4			[illegible]
[illegible]	20×3	25 12	5	立 屈 空F	RF	12	12	39	14	ため時間30 3ヒット ダウン効果 持続終了から17まで被CH扱い
[illegible]										[illegible]
[illegible]	26×5	24	3	屈	R			17	5	発生は鎌閃撃の持続が切れてから24 ダウン効果
[illegible]										[illegible]130 全体92/ダウン効果 気絶値×0
天放石 上段	110	12	5		R	4	16	6		対上中段攻撃当て身 全体25 当身時間4-19まで ダウン効果
[illegible]						1		5		[illegible]攻撃当て身 全体25 [illegible]
[illegible]	42	38	3	立 屈 空	R	6	3	27		対上中段攻撃当て身 空振り22 当身可能時間2-17 [illegible]15対打撃無敵 壁バウンド効果 ダウン効果
[illegible]							4			[illegible]
[illegible](HS)	20×3	10 12	3	立 屈 空	RF	74	28	25		4から空中 [illegible]15無敵 ダウン効果
[illegible]							4			[illegible]効果 着地まで被CH扱い
[illegible]	60×2, 30×5		5	立 屈 空F	R	14+1[illegible]		41		1〜16無敵/ダウン効果/動作終了まで被CH扱い
[illegible]								37	-49	1〜14対打撃無敵 ダウン効果
[illegible]				立 屈 空F		13+8	37	3	-6	一撃必殺準備90/暗転後1〜4まで対打撃無敵

ANJI MITO 御津 闇慈

	技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	[illegible]	備考
立ち	[illegible]	[illegible]	2.8	2	立 屈 空F	CJR	4	3	6	+3	
	[illegible]	4	1.4	1	立/屈/空F	CJR	5	5	6	-1	
	[illegible]	[illegible]	3.8	4	立 屈 空F	[illegible]	6	4	10	-3	
	[illegible]	30	2.6	3	立/屈/空F	CJR	13	4	17	-7	※1
	[illegible]	[illegible]	3.8	5	立 屈 空F	R	17	11	13	5	※2
しゃがみ	[illegible]	8	1.4	1	立/屈/空F	連CR	5	4	6	0	※3
	[illegible]	[illegible]	2.6	3	屈	CR	8	2	6	+5	※4
	[illegible]	28	2.8	3	屈	CR	8	6	14	5	
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	4	立 屈 空F	CR	[illegible]	5	15	[illegible]	※5
ジャンプ	[illegible]	10	1.4	1	立 空	連CR	8	3	3		
	[illegible]	[illegible]	2.6	3	立 空	CR	6	6	10		
	[illegible]	28	2.5	3	立 空	CJR	7	9	18		
	[illegible]	[illegible]	2.6	3	立 空	CR	13	6	5		
	D	40	2.6	3	立 空	CR	5	6	13		※6

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	[illegible]	備考
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	1	[illegible]		
[illegible]	28	2.6	3	立 屈 空F	R	11	6	12	4	※8
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		
[illegible]	28	3.8	4	屈	CR	7	3	25	[illegible]	
[illegible]	20	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		
DAA	25	2.6	3	立 屈 空	R	12	6	12	4	※10
[illegible]	50									
空中投げ	60									

※1 7〜10ガードポイント有
※2 1〜8ガードポイント有
※3 基底ダメージ補正[illegible]
※4 基底ダメージ補正[illegible]
※5 18下段ガードポイント有
※6 着地[illegible]ロマンキャンセル[illegible] CH時[illegible]ダウン効果
※7 [illegible]
※8 [illegible]
※9 [illegible]
※10 [illegible]

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	[illegible]	備考
[illegible]	[illegible]	[illegible]	1	立 屈 空		22			-5	[illegible]発生26 ガード後の攻撃力30
[illegible]	40	2.5 3.6	3	立 屈 空F	R	15	3	27	-16	15〜硬直終了まで追加入力受付
[illegible]	46	2.5 3.6	3	立 屈 空F	R	23	3	27	-16	12対打撃無敵 ダウン効果 23〜硬直終[illegible]
[illegible]	10×6	1.0/1.2	3	立/空		31	—	着地後12		
[illegible]	30	1.5/2.4	3	屈	R	10	6	27	-19	[illegible]
[illegible]	—	1.5/—	—	—			—	着地後6	—	全体33 着地前まで被CH扱い
[illegible]	18×6	2.5/2.4	3	立 空	R	10	16	着地後6		持続は2・2・2・4・2・4 ダウ[illegible]
[illegible]	30, 10×6, 40	—/2.6+1.4×7	3	立/屈/空F	R	4	38	着地後8	—	持続は2・4×6・12 着地前まで被CH扱い/ダウン効果
[illegible]	90				F	13	16	着地後6	—	着地後はしゃがみくらい
[illegible]	42	2.0/2.8	3	立	R	28	3	9	+2	ダウン効果
[illegible]	25	2.5/1.8	3	立 空	R	31	10	12	-5	[illegible]
[illegible]	20×11, 100,	—	—	立/屈/空	F	10+3	40	44	-19	無敵無し 動作終了まで被CH扱い/気絶値×0.0
[illegible]	30, 20×13	—	5,3×3	立 空	R	18+0	7	20		4〜18対打撃無敵 立ちガード硬直等[illegible]
[illegible]	50×4	—	5	立/屈/空F	R	1+6		-61	—	1〜21対打撃無敵 よろけ1〜3段目(最大65)/ダウン効果
[illegible]				立 屈 空		17+9			+157	一撃必殺準備54 無敵無し

VENOM ヴェノム

	技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	[illegible]	備考
立ち	[illegible]	6	1.4	1	立 屈 空F	連CJR	5	3	9	[illegible]	1
	[illegible]	12	1.4	1	立/屈/空F	CJR	7	3	15	-8	※2
	[illegible]	6×3	3.8	5	立 屈 空F	CJR	5	2・2・7	20	8	3
	[illegible]	24	2.6	3	立 屈 空F	CR	9	2	18	6	
	[illegible]	42	3.8	5	立 屈 空F	CR	13	6	18	5	4
しゃがみ	[illegible]	7	1.4	1	立/屈/空F	連CJR	7	4	10	-4	※5
	[illegible]	8	1.4	1	屈	CR	5	3	9	[illegible]	6
	[illegible]	22	2.8	3	立/屈/空F	CR	6	1	20	7	
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	4	立 屈 空F	CR	7	6・3	21	7	
ジャンプ	[illegible]	10	1.4	1	立 空	連CR	7	6	9		
	[illegible]	[illegible]	2.6	3	[illegible] 空	CR	9	12	12		
	[illegible]	24	2.6	3	立 空	CJR	7	5	21		
	[illegible]	[illegible]	2.6	3	立 空	CR	10	8	19		
	D	40	2.6	3	立 空	CR	10	7	20		※7

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	[illegible]	備考
[illegible]	20	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		
[illegible]	52	3.8	5	立 屈 空F	CR	16	8	21	0	※8
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		
ダスト	20	2.6	3	立 空F	R	24, 3(2)3	18	[illegible]		
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]						
投げ	58									
[illegible]	5[illegible]									

※1 基底ダメージ補正85%
※2 基底ダメージ補正[illegible]
※3 [illegible]ダウン[illegible]
※4 [illegible]
※5 基底ダメージ補正[illegible]
※6 [illegible]
※7 [illegible]
※8 [illegible]

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	[illegible]	備考
[illegible]	30	1.5 1.2	3	立 屈 空	F	[illegible]				[illegible]
スティンガーエイム(溜め)	備考参照	1.5/1.2	5	立/屈/空	F	ボタン離してから7				[illegible]
[illegible]	44	1.5/1.2	3	立 屈 空	F	[illegible]				[illegible]
スティンガーエイム(H溜め)	備考参照	1.5/1.2	5	立/屈/空	F	ボタン離してから[illegible]				[illegible]
[illegible]	36	1.5/—	3	立 屈 空		[illegible]		[illegible]		ため時間40[illegible]
カーカスライド(H溜め)	60	1.5/—	3	立/屈/空		13		全体48	-8	ため時間40/技動作終了まで被CH扱い
[illegible]		0.5 —				33				技動作終了まで被CH扱い
デュービスカーブ	25	1.5/8.0	4	立/屈/空F	R	19	6	15	-4	15まで足元無敵/ボール生成は22/ダウン効果
[illegible]	17×4	1.3/2.2	3	立 屈 空F	R	9	4×4	18	[illegible]	[illegible]
[illegible]	21×4	2.0/2.6	3	立/屈/空F	R	15〜	4×4	18	-18	4ヒットのみ/ダウン効果
[illegible]	12×3	1.5 2.4	3	立 空	R	16	[illegible]			[illegible]
[illegible]	15×3, 15×3	1.5/2.4×3, 2.6×3	3	立/空	R	16	着地まで	[illegible]	8	[illegible]
								着地後7		7〜14対打撃無敵 12〜14完全無敵
										7〜14対打撃無敵 全体34 気絶値×0.0 暗転前は被CH扱い
ダークエンジェル	12×28		5	立 屈 空		6+18				[illegible]
[illegible]	25×9			立 屈 空						
タイムボッガー				立 屈 空		14+11	6	33	-20	一撃必殺準備44 1〜18対打撃無敵

御津 闇慈/ヴェノム

TESTAMENT テスタメント

	技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	6		
立ち	K	18	2.6	3	立/屈/空F	CJR	7	3	12	-2	
立ち	[illegible]	[illegible]	[illegible]	3	[illegible]	[illegible]	[illegible]	3	5	-5	
立ち	[illegible]	28	2.6	3	立/屈/空F	CR	11	6	13	-5	
立ち	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	R		4	8	[illegible]	
しゃがみ	P	8	1.4	1	立/屈/空F	連CR	5	4	12	-6	※2
しゃがみ	[illegible]	12	1.4	1	屈	R	[illegible]	4	[illegible]	5	[illegible]
しゃがみ	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	CR	10	6	16	8	
しゃがみ	[illegible]	38	3.6	5	立/屈/空F	R		3	[illegible]	4	4
ジャンプ	P	10	1.4	1	立/空	連CR	5	6	12		
ジャンプ	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	R	[illegible]	5	[illegible]		
ジャンプ	[illegible]	28	2.8	3	立/空	CJR	6	3	16		
ジャンプ	[illegible]	[illegible]	[illegible]	3	[illegible]	CH		2	[illegible]		
ジャンプ	D	44	2.6	3	立/空	CR	10	6	20		※5

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
[illegible]	14	[illegible]	[illegible]	[illegible]	CR	[illegible]	9	[illegible]		
↓+HS	60	3.8	5	立/屈/空F	CR	13	6	26	-3	
[illegible]	28	2.6	3	立/屈/空F	R	7	6	[illegible]		
[illegible]	38	3.8	4	屈	CR	14	3	30	[illegible]	
[illegible]	20	3.6	5	立/空F	R	29	6	[illegible]		
DAA	25	2.6	3	立/屈/空	R	13	3	18	7	※6
[illegible]	60									
空中投げ	60									

※1 CH時よろけ効果（最大47）
※2 壁際ダメージ補正 [illegible]0%
※3 壁際ダメージ補正70%
※4 7～12対打撃無敵
※5 着地に4の硬直あり ダウン効果
※6 1～17無敵 壁バウンド効果

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
[illegible]	[illegible]	[illegible]	3	[illegible]		[illegible]	11			全体44
ファントムソウル(K)	15	1.0/1.2	3	立/屈/空		60	102			全体44
[illegible]	[illegible]	[illegible]	3	[illegible]						
[illegible]カラス[illegible]	5×3	[illegible]/1.2	1	立/屈/空	—	—		—		
[illegible]	[illegible]	[illegible]	3	[illegible]						
グレイヴディガー(地上)	45	2.5/6.4	4	立/屈/空F	R	17	6	24	-13	6から空中判定 壁バウンド効果／落下中は被カウンターヒット扱い
[illegible]	40	2.5/7.2	4	[illegible]	R	12	6	着[illegible]5		壁バウンド効果 落下中は被カウンターヒット扱い
エグゼビースト	40	2.0/1.2	3	立/屈/空	[illegible]	[illegible]20	16	10	-22	CH時よろけ効果（最大52）
[illegible]		[illegible]	3							全体42 5～19当身判定持続
ウォレント(打撃部分)	10	7.2	3	立/屈/空F	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	1～32対打撃無敵／ダウン効果 [illegible]効果
HITOMI	[illegible]	[illegible]	3	立/屈/空F						[illegible]
HITOMI(強化版)	10	2.0/1.2	3	立/屈/空F	—					[illegible]
[illegible]	[illegible]	0.5/1.2	1	[illegible]		3	6		+4	[illegible]
ゼイネスト(設置)	10	0.5/1.2	1	立/屈/空		10	600	—		全体28／網 離れてから1後に攻撃判定発生／[illegible]効果
[illegible]	60	—	5	立/屈/空	—	10+5	16	7	+11	1～10無敵
マスターオブパペット	30		5	立/屈/空F	R	7+8	3	32	-16	1～9対打撃無敵／ダウン効果／[illegible]人形補充
[illegible]				立/屈/空F		26+5	3	60	44	[illegible]

DIZZY ディズィー

	技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	[illegible]	[illegible]	1	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	2	2	[illegible]	
立ち	K	16	2.6	3	立/屈/空F	CJR	7	4	14	-4	
立ち	[illegible]	[illegible]	[illegible]	3	[illegible]	R	5	[illegible]		+1	
立ち	[illegible]	20×5	2.6	3	立/屈/空F	CR	8	2·2·2·2·6	12	-4	※2
立ち	[illegible]	[illegible]	3.8	4	[illegible]	CR	[illegible]	6	15	-4	
しゃがみ	P	8	1.4	1	立/屈/空F	CR	7	3	9	-2	※3
しゃがみ	[illegible]	[illegible]	[illegible]	2	屈	CR	6	4	9	-1	4
しゃがみ	[illegible]	28	2.6	3	立/屈/空F	CJR	7	3	22	-11	
しゃがみ	[illegible]	[illegible]	[illegible]	5	[illegible]	CR	7	4	[illegible]		5
ジャンプ	P	12	1.4	1	立/空	連CJR	6	2	10		
ジャンプ	[illegible]	[illegible]	[illegible]	2	[illegible]	CR	4	[illegible]	[illegible]		
ジャンプ	[illegible]	28	2.6	3	立/空	CJR	9	4	16		
ジャンプ	[illegible]	[illegible]	[illegible]	5	[illegible]	CR		4	[illegible]		
ジャンプ	D	40+40	3.8	4	立/空	CR	10	12·3	16		※6

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
[illegible]	20	[illegible]	[illegible]	[illegible]	CR	11	4	[illegible]		
↓+HS	38×2	3.8	[illegible]	立/屈/空F	[illegible]	18	[illegible]	29	-12	※5
[illegible]	30	3.8	5	屈	CR	13	3	44		
ダスト	20	2.6	3	立/空F	R	29	22	19	-26	※9
[illegible]	25	2.6	3	立/屈/空	R	11	2	13	-11	※10
投げ	60									
空中投げ	60									

※1 気絶値×2.0
※2 4hitはよろけ効果（最大35）
※3 壁際ダメージ補正[illegible]0%
※4 壁際ダメージ補正[illegible]
※5 ダウン効果 CH時地面バウンド効果 気絶値×[illegible]25
※6 着地に4の硬直あり ダウン効果
※7 14上半身無敵 CH時ダウン効果
※8 ダウン効果
※9 気絶値×[illegible]5
※10 [illegible]12無敵 22から終了までに[illegible]無敵 壁バウンド効果

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	発生	持続	硬直	硬直差	備考
[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]		12	17			[illegible]
[illegible]	60	2.5/1.2	3	立/屈/空	RF	14	8	41	-23	ダウン効果 気絶値×0.25
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]			[illegible]
[illegible]	25×3	1.0/1.2	1	立/屈/空		[illegible]	[illegible]			全体36／34で実体化 消えてから61後／再度生成可能 持続(a)は距離によって変化
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]				[illegible]
[illegible]	45	1.0/1.2	3	立/屈/空		[illegible]	23			全体41 34で実体化 消えてから61後 再度生成可能
[illegible]	[illegible]	[illegible]	3	[illegible]		[illegible]				[illegible]
我が名に[illegible]てください(P)	45	2.0				9	159			全体28 ダウン効果
[illegible]	[illegible]	[illegible]				[illegible]				[illegible]
[illegible]	45	2.0	4			13	5			表の数値は泡に攻撃判定を当ててからの計測／ダウン効果
[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]					
ネクロ[illegible]	34×8		3			9+4	20	10		全体32 5～7対打撃無敵 気絶値[illegible]
[illegible]			[illegible]	[illegible]						1～12無敵
ガンマレイ・[illegible]						[illegible]	[illegible]			[illegible]
[illegible]				立/屈/空		[illegible]+0	34	[illegible]		技後ダウン状態

テスタメント／ディズィー

SYSTEMDATA システムデータ

基本パラメータ

[illegible]

●基本パラメータ表の見方

[illegible]

	スレイヤー	イノ	ザッパ	ブリジット	ソル	カイ	メイ	ミリア	エディ	ポチョムキン
[illegible]	4.50dot	3.50dot	3.35dot	4.00dot	3.50dot	3.75dot	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	2.75dot	2.75dot	3.25dot	3.00dot	2.75dot	2.85dot	2.74dot	3.50dot	2.20dot	2.75dot
[illegible]	29.0dot×6F	12.0～20.0dot	8.80dot	8.00dot	8.00dot	8.56dot	7.87dot	11.80dot	–	–
[illegible]	–	–	0.28dot	0.44dot	0.40dot	0.37dot	0.32dot	0.45dot	0.30dot	–
[illegible]	–	–	1.05%	1.05%	1.05%	1.00%	1.00%	1.11%	[illegible]	[illegible]
[illegible]	16.0dot×10F	9.00dot	14.00dot	9.00dot	9.00dot	8.00dot	12.00dot	14.00dot	8.00dot	3.50dot
[illegible]	18F	7F	9F	7F	7F	8F	8F	[illegible]	8F	[illegible]
[illegible]	28F	15F	10F	14F	15F	15F	12F	10F	15F	20F
[illegible]	1.00	[illegible]	1.00	[illegible]	1.00	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	22.00dot	20.00dot	20.00dot	21.00dot	20.00dot	20.00dot	30.00dot	28.00dot	24.00dot	20.00dot
[illegible]	1.10dot	1.10dot	1.05dot	1.05dot	1.10dot	1.10dot	1.70dot	1.60dot	[illegible]	[illegible]
[illegible]	40F	37F	39F	40F	37F	37F	36F	35F	37F	37F
[illegible]	6.50dot	5.00dot	6.00dot	6.50dot	5.00dot	6.00dot	4.00dot	4.70dot	5.00dot	5.00dot
[illegible]	6.50dot	5.00dot	5.00dot	6.50dot	5.00dot	5.00dot	4.00dot	4.50dot	5.00dot	5.00dot
[illegible]	26.0dot	26.0dot	26.0dot	24.0dot	26.0dot	25.0dot	30.0dot	29.0dot	30.00dot	25.0dot
[illegible]	1.00dot	1.10dot	1.10dot	1.05dot	1.10dot	1.10dot	1.10dot	1.10dot	1.10dot	1.10dot
[illegible]	52F	48F	48F	46F	48F	46F	55F	53F	55F	48F
[illegible]	6.00dot	6.50dot	6.00dot	6.50dot	5.00dot	8.00dot	4.00dot	8.00dot	5.00dot	6.50dot
[illegible]	6.00dot	6.50dot	5.00dot	6.50dot	5.00dot	8.00dot	4.00dot	7.00dot	5.00dot	6.50dot
[illegible]	70	60	60	60	60	60	70	55	65	60
[illegible]	0.94	[illegible]	1.00	[illegible]	1.00	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	2	1	2	1	1	2	3	3	1	4
[illegible]	16.00dot	17.50dot	14.00dot	17.50dot	17.50dot	18.00dot	16.00dot	[illegible]	[illegible]	–
[illegible]	21F	18F	18F	18F	18F	18F	19F	10F	24F	–
[illegible]	[illegible]	4.00dot	4.00dot	[illegible]	14.00dot	14.00dot	[illegible]	[illegible]	[illegible]	–
[illegible]	10F	11F	12F	10F	10F	10F	10F	10F	10F	–
[illegible]	0.88	[illegible]	1.00	1.00	1.00	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	普通	普通	普通	普通	普通	普通	普通	[illegible]	普通	[illegible]

	チップ	ファウスト	バイケン	紗夢	ジョニー	アクセル	[illegible]	ヴェノム	テスタメント	ディズィー
[illegible]	[illegible]	2.50dot	2.80dot	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	3.90dot	4.40dot	2.70dot	3.30dot	2.95dot	2.80dot	2.60dot	2.75dot	2.60dot	2.40dot
[illegible]	[illegible]	8.00dot	8.00dot	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	0.55dot	0.30dot	0.35dot	0.42dot	0.30dot	0.30dot	0.32dot	0.34dot	0.38dot	0.24dot
[illegible]	1.17%	1.00%	0.95%	[illegible]	1.00%	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	8.50dot	9.50dot	8.50dot	10.00dot	12.60dot	7.00dot	8.00dot	9.00dot	8.00dot	9.00dot
[illegible]	8F	6F	8F	6F	6F	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	20F	12F	16F	12F	10F	15F	15F	12F	15F	15F
[illegible]	1.00	1.00	1.10	1.10	0.98	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	28.00dot	22.00dot	23.00dot	22.00dot	23.50dot	22.00dot	24.50dot	22.00dot	20.00dot	23.00dot
[illegible]	[illegible]	[illegible]	1.10dot	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	40F	40F	42F	40F	45F	40F	41F	40F	37F	42F
[illegible]	6.00dot	5.00dot	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	5.00dot	5.00dot	6.00dot	5.00dot	5.00dot	4.00dot	4.00dot	5.00dot	5.00dot	5.00dot
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	1.10dot	1.10dot	1.10dot	1.10dot	1.10dot	1.10dot	1.10dot	1.10dot	1.10dot	1.10dot
[illegible]	[illegible]	55F	46F	[illegible]	58F	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	8.00dot	5.00dot	6.00dot	5.00dot	4.70dot	5.00dot	14.00dot	5.00dot	5.00dot	8.00dot
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	50	65	55	65	70	60	65	60	65	50
[illegible]	1.61	1.00	1.38	1.13	1.00	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	4	0	4	3	4	1	5	1	0	1
[illegible]	21.00dot	10.00dot	18.00dot	20.00dot	15.00dot	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	14F	60F	15F	13F	15F	16F	18F	20F	16F	14F
[illegible]	16.00dot	8.00dot	14.00dot	16.00dot	14.00dot	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	10F	28F	10F	10F	10F	8F	10F	10F	10F	10F
[illegible]	1.13	0.81	1.00	1.00	0.88	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	普通	速い	普通	普通	普通	普通	速い	普通	速い	速い

テンションゲージについて

●テンションバランスについて

テンションバランスとは、テンションゲージの上昇量や、ネガティブペナルティの受けやすさに影響するパラメータで、ゲーム中ではテンションゲージの輝き（ハイライト部のスクロールの早さ）で確認できる。テンションバランスが高ければ、ゲージの増加量も早くなる。また、相手との距離によってゲージの増加量に補正がかかり、距離が遠くなるほど、補正が大きくかかってしまう。

●相手との距離による補正

[illegible]	[illegible]
750dot未満	80%
[illegible]	[illegible]

●[illegible]補正

[illegible]	[illegible]
-20未満	50%
[illegible]	75%
-8未満	90%
[illegible]	00%
+20未満	25%
[illegible]	[illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
	・後ろジャンプ	アングル
	・空中バックステップ	10秒：ネガティブペナルティを受けたとき

＊[illegible]の行動は、キャラクター[illegible]に[illegible]

根性値と体力残量によるダメージの変化

まずはダメージ補正倍率表の見方から説明しよう。上にかかっている100%~56%の数字は残体力で、左にかかっているのは根性値となっている。各キャラクターの根性値は、22[illegible]ページの基本パラメータ表を参照してほしい。

基本的には、残体力が55%を割り込むとダメージ補正がかかるようになり、根性値が高いほど、ダメージ補正値も高い。また、残体力30%~21%時が最も影響を受け、補正値17%の開きがある。例えば攻撃力100の攻撃を受けた場合、根性値0のファウストと根性値5の[illegible]では、17ダメージと、打撃1発分の差がある。

●ダメージ補正倍率

根性値＼残体力	100%~56%	55%~41%	40%~31%	30%~21%	20%~16%	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	100%	100[illegible]	9[illegible]	76[illegible]	60[illegible]	5[illegible]	40[illegible]
[illegible]1	100%	100%	98%	89%	72%	58%	48%	40%
[illegible]	100%	100%	94[illegible]	[illegible]	68[illegible]	56[illegible]	46[illegible]	38[illegible]
[illegible]	100%	98%	91%	82%	66%	54%	44%	38%
[illegible]	[illegible]	3[illegible]	88[illegible]	78[illegible]	64%	50[illegible]	42[illegible]	38[illegible]
[illegible]	[illegible]	94%	85%	75%	60%	48%	40%	36[illegible]

気絶値に関して

気絶値は攻撃を受けると上昇し、各キャラクターごとに設定されている気絶値を越えると、気絶が発生する仕組みになっている。気絶値は、

①＝ダメージ×ヒット数補正×その他補正（ダウン中やカウンターヒット時など）÷6

②＝1.0~1.3（ランダムで設定）

①×0.15×②＝気絶値

という計算式で算出されるのだ。

なお、ヒット数補正は連続技を決めていくごとに補正がかかるもので、2ヒット目から、ヒット数が上がるごとに補正値も上昇。14ヒット目以降は一律で13%の補正になる。また、三つ目の補正はダウン中、カウンターヒット時、攻撃側が一撃準備状態の時にかかり、それぞれ25%、200%、50%と設定されている。

また、気絶値は特定の状態中に時間で回復し、攻撃を受けていない状態（相手が一撃準備状態なら回復量は2倍）、ダウンから起き上がりまでの間に回復する。ただし、攻撃を受けた時（ダウン追い打ちは除く）は気絶値が回復しない。

ガードバランスとダメージ補正

相手に与えるダメージは、相手キャラのガードバランス量によって補正がかかる。ガードバランスが最もたまった状態で＋128、逆に一番減少した場合だと－128だ。本作ではガードバランスが増加しても、攻撃力上昇のダメージ補正を受けないという、前作からの変更点があり、±0~＋128の状態だと、ヒットさせた技の攻撃力が、そのまま相手に与えるダメージとなっている。

覚醒必殺技と、そのほかの攻撃は、ダメージ補正が別々に計算されている。具体的な数字は表内の「覚醒技」を見てもらえばわかると思うが、ガードバランスが－16~－48までの間は、覚醒必殺技の方がダメージ補正が大きくなっている。

さらに、ガードバランスが＋64以上の状態で攻撃を受けると、どのような状態にもかかわらず、カウンターヒット扱いとなる。

また、本作では最低ダメージというものがあり、連続技の[illegible]を決めると、それ以降の[illegible]るすべてのダメージに対して補正がかかってしまう。最低ダメージが設定されている技は、主に[illegible]しい必殺技、下段技、中段技、投げなどに設定されているので要注意だ。

ガードゲージの値	覚醒技以外	覚醒技
[illegible]	[illegible]	[illegible]
0（[illegible]）以上	100%	[illegible]
[illegible]	78[illegible]	[illegible]
[illegible]	59%	5[illegible]
[illegible]	44[illegible]	[illegible]
[illegible]	31%	3[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	12%	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	3[illegible]	[illegible]

バーストゲージについて

バーストゲージの全体量は15,000。つまり、「BURST」の一文字分が3,000という目安になっている。サイクバーストの消費量は、青色サイクバーストが9,000消費し、金色サイクバーストは、ゲージをすべて消費するが、ヒット時は6,000回復する。

また、バーストゲージは時間で自然[illegible]量は残り体力で変化し、残体力50%以上、25%以上、25%以下の3段階。残体力が少ない方が、自然回復量は多くなる。

さらに、攻撃を受ける事でもバーストゲージは回復し、ヒット数が多く大ダメージになればなるほど回復量も増していく。

●バーストゲージ

バーストゲージ全体量＝15,000

●10秒当たりの自然回復量

残体力	50%以上	25%以上	25%未満
回復量	600	[illegible]	[illegible]

●1ヒットに対する回復量を表す計算式

[illegible]

●[illegible]

[illegible]	100%
[illegible]	75%
[illegible]	69[illegible]
[illegible]	63%
[illegible]	56[illegible]
[illegible]	50%
[illegible]	44[illegible]
[illegible]	38%
[illegible]	3[illegible]
10[illegible]	25%
[illegible]	1[illegible]
[illegible]	13%
[illegible]	13[illegible]
[illegible]	13%

●[illegible]

ダウン中	[illegible]
カウンターヒット	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	
[illegible]	[illegible]
[illegible]（[illegible]）	[illegible]
[illegible]	[illegible]

②＝1.0~1.3（ランダム[illegible]）
気絶値＝①×0.15[illegible]
（気絶値の[illegible]）

システムデータ

起き上がり時間とジャンプ入力から空中判定になるまでの移行時間

起き上がり時間は、あお向けダウンとうつ伏せダウン、どちらのダウンをしたかによって決定される。どちらのダウンになるかは、各キャラクターの技ごとに設定されており、基本的に足払いはうつ伏せダウン、相手を転ばせる必殺技はあお向けダウンに設定されていることが多い。起き攻めを仕掛ける際の指針にしよう。

ジャンプ入力から、空中判定になるまでの時間も各キャラによって差が存在する。また、ハイジャンプをしても、空中判定になるまでの時間は同じだ。なお、ジャンプ入力から空中判定になるまでの間は、攻撃を受けると地上のけぞりになるが、投げに対しては無敵。さらに、この時間中は地上の各種必殺技を出せる。

キャラ名	あお向けダウン	うつ伏せダウン	空中判定移行
スレイヤー	37F	31F	5F
イノ	35F	32F	3F
ザッパ	32F	38F	3F
ブリジット	36F	34F	3F
ソル	36F	32F	3F
カイ	34F	32F	3F
メイ	38F	33F	3F
ミリア	36F	34F	3F
アクセル	36F	32F	4F
ポチョムキン	35F	33F	6F
チップ	41F	32F	3F
エディ	36F	33F	3F
梅喧	36F	32F	3F
ファウスト	36F	40F	4F
テスタメント	38F	34F	4F
紗夢	39F	36F	3F
闇慈	36F	32F	3F
ジョニー	36F	35F	4F
ヴェノム	32F	37F	4F
ディズィー	36F	35F	3F

※ダウン時間基準はキャラが完全に地面に寝た時点を1とする。なお、ダウンとりたてはあお向けダウンの通常投げ、うつ伏せは足払いで計測。
※ダウン追い打ち後の起き上がり時間はあお向けダウンの時間−10。ソルの場合なら26となる

ガード&やられ時の硬直時間

攻撃を受けたり、ガードをすると、そのときの状態によって一定フレームの間、硬直させられてしまう。

注目してほしいのはしゃがみやられ状態。硬直が1フレーム延びるだけでなく、ノックバックが短いので、しゃがみやられ限定の連続技が多々存在する。また、ロマキャン連続技を作る際にもこの数字を見るといい。例えば、レベル4の技をロマキャンすれば、次の技は攻撃発生17の技まで連続ヒットさせられるということなので、どの技までヒットするのか？ といった事も分かるのだ。

攻撃レベル	1	2	3	4	5
地上立ちやられ	10F	12F	14F	17F	19F
地上しゃがみやられ	10F	13F	15F	18F	20F
地上通常ガード	9F	11F	13F	16F	18F
地上フォルトレス	11F	13F	16F	19F	21F
地上直前ガード	7F	8F	10F	12F	14F
空中通常ガード	10F	12F	14F	17F	23F
空中フォルトレス	12F	15F	18F	24F	27F
空中直前ガード	4F	6F	8F	10F	12F

M.O.M MODEについて

M.O.M MODEでは、相手に攻撃をヒットさせると勲章が出現する。この勲章は大きい方が点数が高く、大きくするには勲章ゲージ（以下ゲージ）を増加させ、レベルを上げる必要がある。ゲージと勲章出現数を稼ぐコツは、連続技のヒット数を増やすこと。通常技は、ヒット数が上がることにゲージの増加量、勲章出現数が増加していくが、17ヒット以降はゲージ増加量も減少し、勲章も出現しなくなってしまう。

逆に、必殺技や覚醒必殺技は、最初からゲージ増加量、勲章出現数を稼げるが、ヒット数が増えるとすぐに出現しなくなる。

また、コマンド投げを決めた場合、勲章ゲージ増加量、出現数ともに攻撃力に比例するので、ポチョムキンバスターの場合は、ゲージ増加量がかなり多い。

なお、体力回復アイテムは点数ごとに出現し、回復量も5%、15%、25%と定められている。

●勲章の種類と点数

勲章アイテム一覧			
	1段階 100		4段階 800
	2段階 200		5段階 1,500
	3段階 500		6段階 10,000

●食べ物の出現条件とHP回復量・点数

	修験条件	体力回復量
ソーダ	30,000点毎	5%
サンドイッチ	100,000点毎	15%
ステーキ	300,000点毎	25%

※ただしフィーバー中に規定点を超えても食べ物は出現せず、フィーバーが終了してから出現します。よってフィーバー中に得た「規定点を超えた分の点数」は無効になります。

●勲章出現データと勲章ゲージ

	条件	ゲージ増加量	勲章出現数
基礎	無条件	0	1
通常技	2HIT以下	40	0
	3HIT	100	1
	5HIT以下	110	1
	6HIT	140	2
	9HIT以下	150	3
	10HIT	170	4
	15HIT以下	180	4
	16HIT	190	5
	17HIT以上	30	0
必殺技	1HIT	100	1
	2HIT	90	5
	3HIT以上	20	3
覚醒技	1HIT	200	2
	2HIT	140	1
	3HIT以上	20	0
コマンド投げ	−	攻撃力に比例	攻撃力に比例
カウンターヒット	−	3000	

※既に画面内に20個以上の勲章があった場合は発生がキャンセルされます

ジョニー、イノ、スレイヤーのダッシュ性能

この3キャラのダッシュは、通常のものとは違い、それぞれ特殊な性質を持っているため、ここに性能表を掲載した。慣れないうちは扱いづらいが、使いこなせば強力な武器となるので、知識を蓄えよう。

●特定のキャラが持つダッシュ性能

キャラ名	全体	備考
ジョニー	14F	10まで空中／13からフォルトレスでキャンセル可能
イノ	22F~63F	4から空中／10から行動可能／着地後の硬直3／着地の硬直はフォルトレスでキャンセル可能／ダッシュ後はレバー前入れを解除した時点で落下開始
スレイヤー（ダッシュ）	18F	5は対打撃無敵／6から12まで無敵／13から14まで対打撃無敵／1からジャンプでキャンセル可能／無敵時間中にキャンセルした場合は、無敵時間がその後の行動に継続される。
スレイヤー（バックステップ）	28F	1から20まで無敵／1からジャンプでキャンセル可能／無敵時間中にキャンセルした場合は、無敵時間がその後の行動に継続される。

BGMリスト

曲名	パート
HAVEN'T YOU GOT EYES IN YOUR HEAD?	スレイヤーのテーマ
☆艶躍り	イノのテーマ
☆SIMPLE LIFE	ブリジットのテーマ
☆GOOD MANNERS AND CUSTOMS	ザッパのテーマ
KEEP YOURSELF ALIVE II	ソルのテーマ
HOLY ORDERS (BE JUST OR BE DEAD)	カイのテーマ
BLUE WATER BLUE SKY	メイのテーマ
WRITHE IN PAIN	ミリアのテーマ
FEEL A FEAR	エディのテーマ
BURLY HEART	ポチョムキンのテーマ
SUCK A SAGE	チップのテーマ
THE ORIGINAL	ファウストのテーマ
MOMENTARY LIFE	梅喧のテーマ
BABEL NOSE	紗夢のテーマ
LIQUOR BAR & DRUNKARD	ジョニーのテーマ
MAKE ONESELF	アクセルのテーマ

曲名	パート
[illegible]	闇慈のテーマ
A SOLITUDE THAT ASKS NOTHING IN RETURN	ヴェノムのテーマ
BLOODSTAINED LINEAGE	テスタメントのテーマ
AWE OF SHE	ディズィーのテーマ
☆NOONTIDE	ソル vs カイのテーマ
☆EXISTENCE	vs アサシンのテーマ
☆NOTHING OUT OF THE ORDINARY	同キャラ対戦のテーマ
☆THE MIDNIGHT CARNIVAL	ラスボスイノ
☆FEEDBACK	オープニング
☆D.O.A	キャラクターセレクト
☆VS	VS画面
☆GO FOR IT!!	コンティニュー
☆GAME OVER	ゲームオーバー
☆TILL NEXT TIME	スタッフロール1
☆BOOM TOWN BLUES	スタッフロール2
☆MISSING...	スタッフロール3

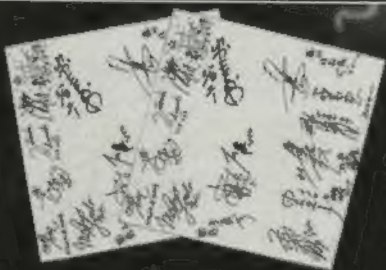
※曲名の頭に☆が付いているものは本作で新たに追加された曲です

システムデータ

ギルッ子必携のお宝アイテムが盛りだくさん！

GUILTYGEAR XX BURST ENCYCLOPEDIA
読者プレゼント

A 出演声優　寄せ書き色紙　2名様



GGXXの出演声優全員のサインが入った、超豪華な寄せ書き色紙。新キャラ4人の声優さんもバッチリ入ってるぞ。この世に2枚しか存在しない激レアの一品なので、祈ってからハガキを出そう。

B GGXXインストラクションセット　5名様



普段はゲーセンでしかお目にかかれないインストカード。でもコレがあれば家でもゲーセン気分が満喫できるスグレモノだ。基板を購入しないと手に入らないので、レア度はかなり高い。

C サイン入りパンフ　3名様



去年行なわれた、アークシステムワークスのイベント「HYPER DREAM 2001」で配られたパンフレット。なんと、石渡さんの特大サイン入りだ！　バッドガイファンはぜひ。

D GGXXカタログ　20名様



GGXXのさまざまなシステムを完全網羅してあるカタログ。忘れがちな新システムもしっかり解説。これを見ればゲームの基本はもう完璧だ！　……でもムックも読んでね。

締切
2002年8月31
必着

本誌備え付けのアンケートハ
キに必要事項を記入の上、こ
望のプレゼント番号を書いて
応募ください。同一のプレゼ
トに多数の応募があった場合
抽選の上で当選者を決めさせて
いただきます。なお、当選者の
発表は発送をもって換えさせて
いただきます。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、ほかの懸賞に入選できない場合がありま

Editorial Postscript

Editors

●「GGX」に続き、またしても重厚な本になりました。付録付きですので、友達にもガンガン勧めてくださいね。(猿渡)

●すっかり定番としての地位を固めた本シリーズ。ゲーセンをのぞくとモリモリやられてて頼もしい限り。(杉田)

●アルカディアVol.1の記事から共に歩んできた本シリーズ。今後もゲーセンの一角を担い頑張ってほしいものだ。(霜田)

●いい意味での衝撃を与えてくれる本シリーズ。今現在は「よし！　何一つ分からない！」がスマッシュヒット中です (JK)

●丸二日原画とにらめっこして、設定作りました。今回はダンボール4箱。9箱に比べりゃ軽い軽い。(マッスル北園)

●発売直後からハイレベルな対戦が行なわれているのも、さすがというべきか。見るだけで満腹……。(itakyo)

●今回こそバッドガイをカッコよく動かしたいですね。(封炎剣は「斬る」というより「殴る」に近いと思うまこっぴち)

●フレーム掲載って聞くとヨダレが出ませんか？　あとファチスト先生、僕が使いたいのはカイなんですけど……(MJN)

●今回ははっきりした追加ストーリーはありませんが、デモなどから推測できる部分も多いです。想像してみてね。(入澤)

●ポチョムキン ああ ポチョムキン ポチョムキン。俺のギルティはポチョに始まりポチョに終わる。ポチョ最高！　(おじゃ)

●無敵時間付加でスレイヤーが忙しくて面白い。ブリやミリアも早く使えるようになりたいが、やっぱりヒマがねぇ。(&ぅ)

●ブリジットの人気が高そうですが、私はロジャーにハマります。あんな声でしゃべりながら自転車に乗る姿がイイ。(飯塚)

●スレイヤー先生と、2D格闘ゲーセン再デビューを果たしたいですが、編集部でやると心を折られっぱなし。キチィ。(黒鉄)

●「マッパハンチ」。もう皆さん慣れましたね。でも逆に、今度は「マッハパンチ」に違和感を……覚えないか。(鎌倉)

Writers

●執筆一カ月で休日が欲しぃ〜。家賃が無駄。ところでソルの連続技はかなり複雑。練習してね。(MVPこと真瑞世)

●最近ギルっ子に会うと何かと話題になるファチスト先生ですが、実は生き別れた双子の……嘘です。別人です。たぶん。(パチ)

●JKマンのイジメが酷くて困りつつ、パチに凹られる毎日。ありゃ、「鉄拳」やってないや。久々の2Dはなかなかイイ!!　(ハメコ。)

●「GGX」の続編ということで、皆の期待も相当なもの。斬新なシステムを加え、その期待を裏切らない出来に感動っす！　(OYZ)

●サイクバーストなど新要素が増えて戦略がより深まった今作。皆さん楽しんでますか？　僕は楽しんでます。(ケンちゃん)

●ギルティはさまざまな欲求に応えてくれるデンジャーな作品。対戦で燃えてキャラに萌え、もう廃人確定です。(ラオウ)

enterbrain mook
ARCADIA EXTRA
Vol.9 **GUILTYGEAR XX
THE MIDNIGHT CARNIVAL**
BURST ENCYCLOPEDIA
発行　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区1-18-10

雑誌61951-67
2002年7月6日　発行

PUBLISHER
浜村 弘一

EXECUTIVE EDITOR
松本 秀寿

CHIEF EDITOR
猿渡 雅史

DESK
杉田 哲朗／霜田 和人

EDITORS
河野 淳一／北裏 裕章／伊丹 恭／高橋 誠／鈴木 宏昌／入澤 英明／小沢 正／安藤 慶祐／飯塚 晃司／高瀬 勝之／鎌倉 大輔

WRITING
MVP／パチ／ハメコ。／OYZ／ケンちゃん／ラオウ

COVER ILLUSTRATION
石渡 太輔

ILLUSTRATION
今井 神

ART DIRECTION
大里 浩二（THINKS NEO）

DESIGN
久保田 シンヤ／野中 郁子／齋藤 明子（THINKS NEO）／山田 由起子（THINKS NEO）／斉藤 若子

COVER DESIGN
Smile Studio（福島 トオル）

SPECIAL THANKS
サミー株式会社
アークシステムワークス株式会社
株式会社サミー・アミューズメントサービス
有限会社ピックパック　エアリアル
有限会社ピーコック

PRINT
大日本印刷株式会社



9784757709348
1929476013804
ISBN4-7577-0934-X
C9476 ¥1380E

◉定価 本体1,380円+税
平成14年7月6日発行
発行人／浜村弘一 編集人／松本秀寿 発行所／株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 ☎03-5433-7850(営業局)
enter brain

雑誌 61951-67 ®2003/07 Printed in Japan 大日本印刷